ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

22#247
НОЯБРЬ | 2007

А также:

Coded Arms: Assault
Sega Rally
Pangya! Golf with Style
Company of Heroes: Opposing Fronts
Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды
Brothers in Arms DS
Путеводитель по Акихабаре

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07022



Агрессия
От сохи до атомной бомбы
ОБЗОР

Persona 3
Суицид как средство борьбы с демонами
ОБЗОР

Haze
Урок русского языка для PlayStation 3
ХИТ?!

Shadowrun
Всеобщая гоблинизация населения
ОБЗОР

ТЕМА НОМЕРА

Army of Two
Теория и практика совместного прохождения игр

2 ПОСТЕРА НАКЛЕЙКА УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК 192 СТРАНИЦЫ 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
ACTION / NAVAL / RPG
На смену старой Легенде
приходит новая!
Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку,из глубин Карибского моря восстают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.
Вас ожидают:
Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на загорелых лицах
Уникальные стили фехтования: топор против сабли!
Город Потерянных Кораблей
из серии «Возвращение Легенды»
Корсары
РЕКЛАМА
Seaward.Ru
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Akella

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

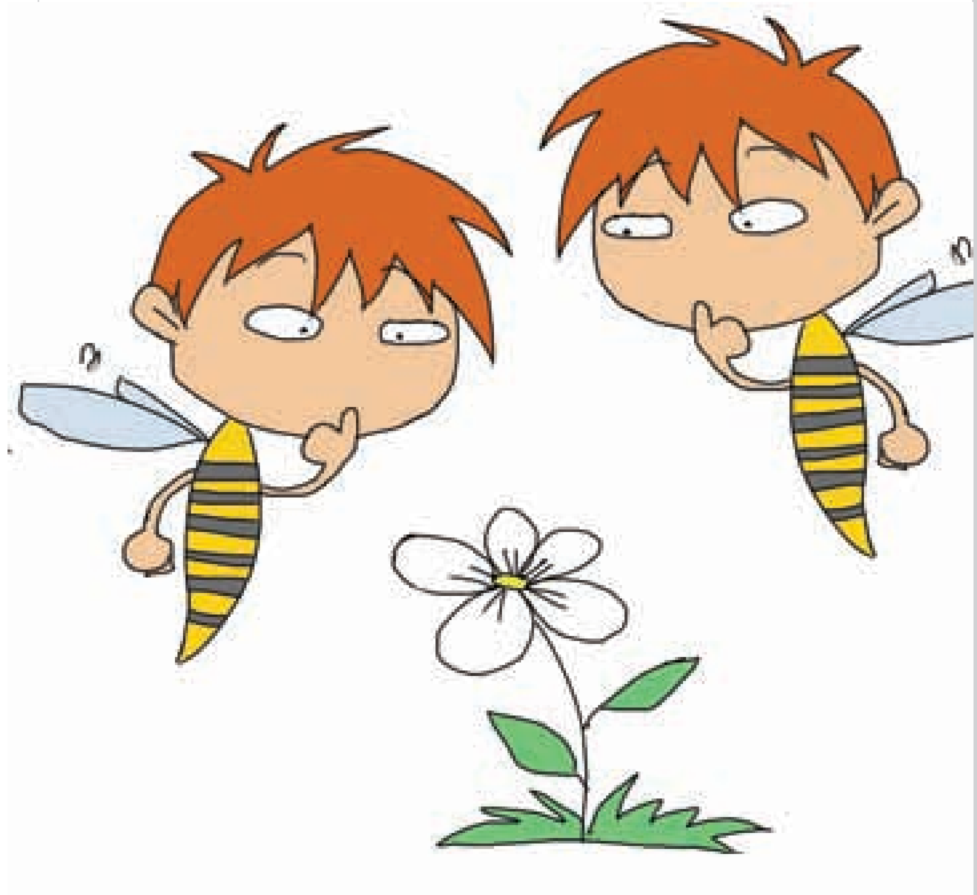
НОЯБРЬ #22(247) 2007

Всем привет!

Встречаются геймеры, склонные упрекать издательство Electronic Arts в непомерных амбициях и желании делать деньги на всем, что плохо лежит. Правда в том, что логотип Electronic Arts на коробке игры – своего рода знак качества. Можно к гадалке не ходить, что 8 баллов из 10 она получит. Редкие исключения – вроде Catwoman – только подтверждают это правило. И именно на этом стабильном уровне качества и основан успех компании. История с Army of Two – хорошее подтверждение того, что мы верно понимаем политику Electronic Arts. Изначально игра должна была выйти в ноябре этого года, и на руки сотрудникам «Страны Игр» попала практически «финальная» версия. Нам она понравилась, однако и очевидных недочетов мы насчитали немало. Причем было неясно, успеют ли разработчики исправить их за пару недель. И тут на нас сваливается новость о том, что Army of Two откладывается на первый квартал 2008 года. А это автоматически означает, что обратную связь разработчики получили, запросили дополнительное время, и через несколько месяцев мы увидим игру, в полной мере заслуживающую оценки «Отлично».

Еще хотел бы напомнить, что в ближайшем будущем вас ждут два особенных номера «Страны Игр». Второй декабрьский номер, он же 24(249), будет считаться новогодним, и для него мы готовим несколько праздничных материалов и огромное количество конкурсов. А следующий, первый январский, – юбилейный! Четверть тысячи номеров – один из лучших результатов в истории мировой игровой журналистики (в России с нами, по понятным причинам, никто сравниться не может). Отмечать юбилей мы будем со свойственным «Стране Игр» размахом.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

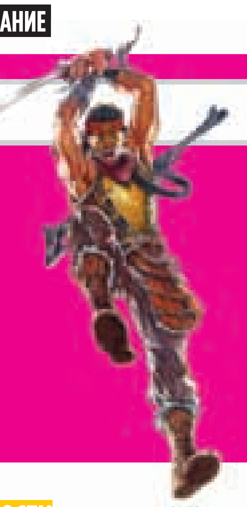
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



SHADOWRUN

СЕТЕВОЙ FPS В ИЗВЕСТНОЙ РОЛЕВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

114

PANGYA! GOLF WITH STYLE

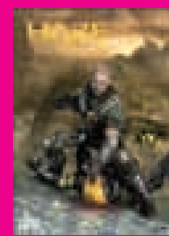
НАСТОЯЩИЙ ГОЛЬФ ДЛЯ NINTENDO WII

116



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: HAZE И CONAN
НАКЛЕЙКА: SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3









ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ
СПЕЦ

ВИДЫ КООПЕРАТИВНОГО МУЛЬТИПЛЕЕРА



30

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АКИХАБАРЕ
СПЕЦ

КАК С ПОЛЬЗОЙ ПОТРАТИТЬ СВОБОДНЫЙ ВЕЧЕР В ТОКИО?



82

КАДЗУМА КАНЕКО
ИНТЕРВЬЮ

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК КОМПАНИИ ATLUS.



88



ATI Radeon GRAPHICS
Непревзойденная четкость и качество изображения
игры • фото • видео
YO! -ТВОЁ!
www.yopc.ru
Поза лотоса
Осада жеребца
Поза сбоку
Таран
Предварительные ласки
Поза куртизанки
Поза сзади
Миссионерская поза
Поза 69
Поза наездницы
Поза отчаяния
ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!
• Игры: Передовое качество графики превратит игру в реальность!
• Фото: Оцени превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
• Видео: Смотри видео высокого разрешения и HDTV!
Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.
ATI Radeon GRAPHICS
ATI Radeon™ X1600
ATI Radeon™ X1600 обеспечит новый уровень производитель-ности и качества для 3D игр и мультимедиа
ATI Radeon™ X1300
ATI Radeon™ X1300 вдохнет жизнь в привычные мульти-медийные приложения от игр и обработки фотографий до просмотра цифрового видео
WWW.YOPC.RU 8(495)775•7566
©2007 Advanced Micro Devices, Inc. ATI, логотип ATI, Radeon являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.
Владельцем товарного знака Windows Vista на территории США и/или других стран является корпорация Microsoft.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

SEGA RALLY — ХИТ!

И В ГРЯЗИ КНЯЗИ!



94

АГРЕССИЯ — ОБЗОР

ОТ КРЕСТЬЯН С ВИЛАМИ ДО АТОМНОЙ БОМБЫ.



100

PERSONA 3 — ОБЗОР

КАК ПОДРОСТКИ ТАРТАР ШТУРМОВАЛИ.



104

PC

PS3

PS3

DS

PSP

Wii

XBOX 360

HAZE — ХИТ!?

ПОЧЕМ НЕКТАР ДЛЯ НАРОДА?



36


Акелла
РЕКЛАМА
PvP - Порви Всех Пополам!
FURY
AURAN
Fury is copyright 2007 Auran Games Pty Ltd. All rights reserved. "Auran", the Auran logo, "Fury", and the Fury logo are trademarks or registered trademarks of Auran Holdings Pty Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners and are used with permission. All rights reserved. For more information, see http://www.unleashthefury.com
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru;
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru;
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Понй Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Розничная продажа в магазинах фирмы "Союз", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
www.akella-online.ru
Akella online

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

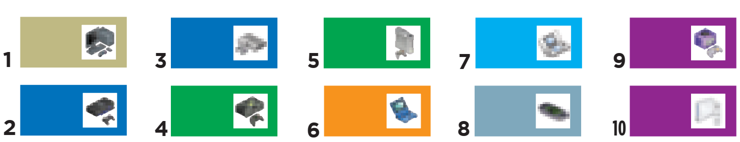
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

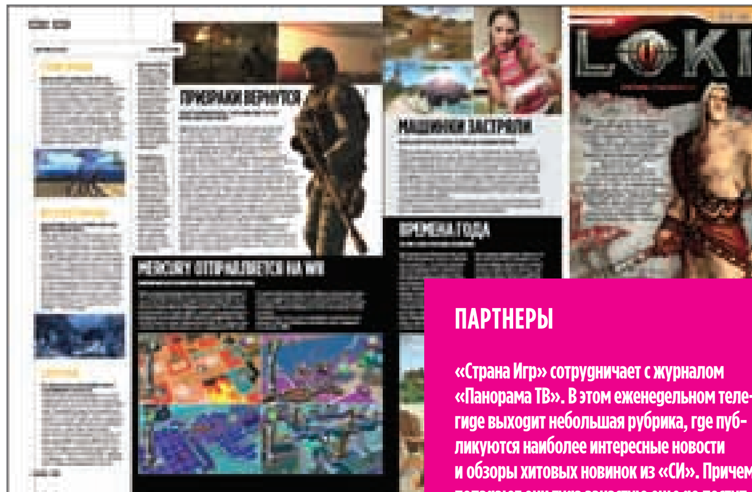
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

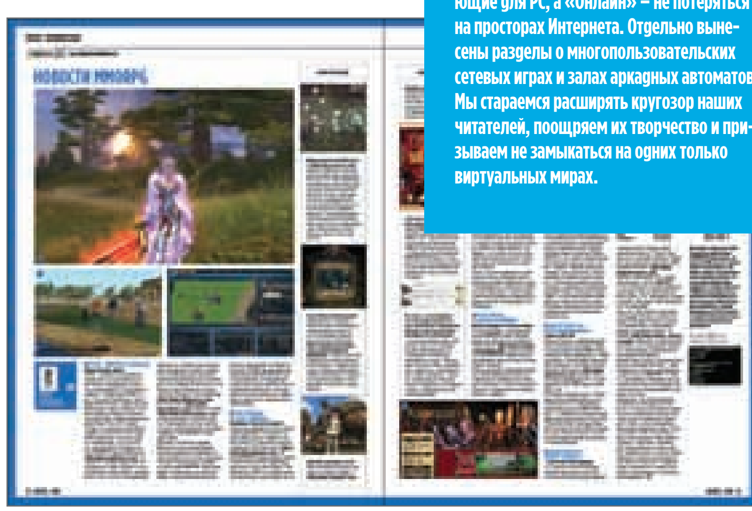


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









ПАРТНЕРЫ

«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


your music is calling
SAMSUNG
Музыка на связи.
Включай, слушай, зажигай!
Представь… невероятная энергия, сумасшедшие ритмы, потрясающий звук. Новая коллекция телефонов BEATZ от Samsung. Что бы ты ни выбрал – продвинутый i450 с удобным джойстиком, тонкий элегантный слайдер F330 или F210 с дизайном MP3-плеера – фантастические впечатления гарантированы. Samsung BEATZ. Полная свобода звука.
i450
F330
F210
beatz
SAMSUNG



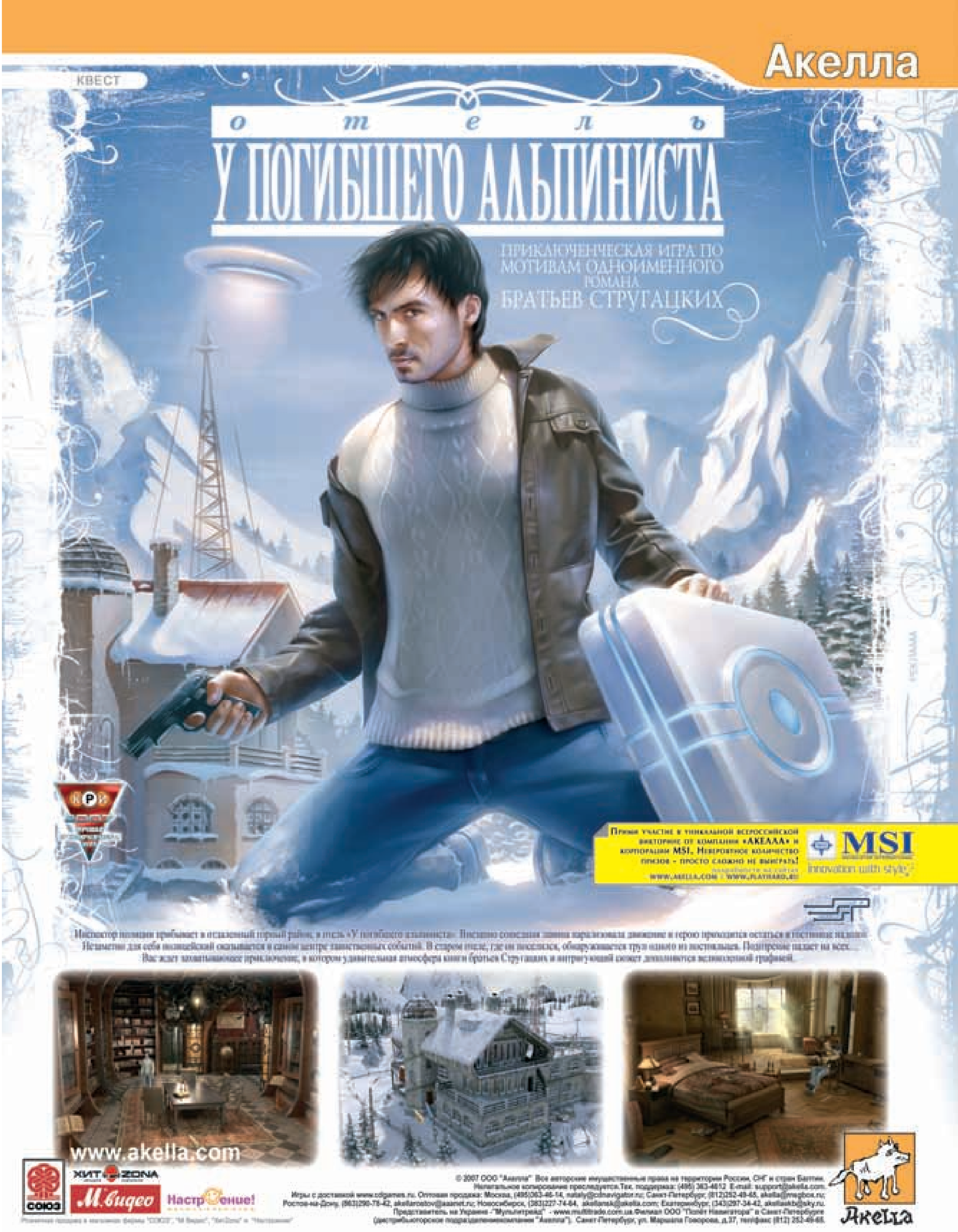
Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

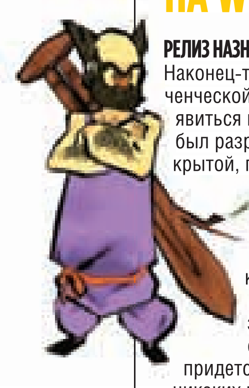
Главная тема последних двух недель – разговоры о новых комплектациях PlayStation 3 и Xbox 360. Представитель европейской Sony Computer Entertainment так объяснил отказ от обратной совместимости: дескать, теперь владельцы PS3 купят больше игр конкретно для PS3. Что ж, в этом есть определенный смысл. По прогнозам Sony, в текущем финансовом году игровое подразделение потеряет около миллиарда долларов, и с этим надо как-то бороться. Напротив, Microsoft сейчас наконец-то начала зарабатывать деньги на приставочном бизнесе – в основном, правда, благодаря старту Halo 3. Еще более упрочить положение компании призвана Xbox 360 Arcade – еще одна (четвертая!) комплектация Xbox 360, в которую войдут диск с лучшими играми для сервиса Live, карточка на 256 мегабайт, HDMI-кабель и беспроводной джойпад. Ходят также упорные слухи об Xbox 360 со встроенным приводом HD DVD, хотя Microsoft официально их не подтверждает. Мы уверены, что такая система действительно когда-нибудь появится, но игры на HD DVD (во всяком случае, только на HD DVD, без версии на обычных DVD) никто выпускать не будет.
Также хотелось бы обратить внимание на заметку о Paradox Interactive и Nintendo DS. Некоторое время назад студия анонсировала Europa Universalis для этой портативной приставки, но позже проект был отменен. Меж тем количество серьезных стратегий на DS все увеличивается и, возможно, когда-нибудь там появятся «Европа» и другие сериалы от Paradox. Пока же можно удовольствоваться пошаговой Warhammer 40,000: Squad Command для PSP и DS, которую недавно анонсировала THQ.
Довольно приятно рассказывать об анонсе Okami для Wii – дело в том, что наш журнал не раз писал о том, что эту игру хотелось бы увидеть на приставке от Nintendo; этот вопрос мы даже обсуждали с создателями Okami. Увы, Clover Studio более не существует, но это не помешает Capcom портировать приключенческий боевик на Nintendo Wii и адаптировать управление под Wiimote.
И под конец – еще одна любопытная новость (не имеющая, правда, отношения к России). Nintendo с 30 октября прекратила принимать на сервисное обслуживание приставки NES, Super Nintendo, Nintendo 64 и древние черно-белые Game Boy. Да, только сейчас.




Акелла
КВЕСТ
отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ
Прими участие в уникальной всероссийской викторине от компании «АКЕЛЛА» и корпорации MSI. Невероятное количество призов – просто сложно не выиграть!
WWW.AKELLA.COM | WWW.PLAYHARD.RU
MSI
Innovation with style
Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
© 2007 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com.
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

OKAMI ПЕРЕБИРАЕТСЯ НА WII



РЕЛИЗ НАЗНАЧЕН НА ВЕСНУ 2008 ГОДА.

Наконец-то слухи подтвердились: приключенческой игре для PS2 Okami суждено появиться на Wii. Как вы помните, оригинал был разработан Clover Studio, ныне закрытой, поэтому портированием займется Ready At Down Studios (та самая, что сейчас трудится над God of War: Chains of Olympus для PSP). Почему богиня Аматерасу перекочует на Wii, догадаться несложно: волшебную кисть очень удобно заменит Wii Remote, да и графику основательно переделывать не придется. К сожалению (или к счастью), никаких кардинальных изменений, кроме управления, не предполагается.

СЛУХИ О BATTLEFIELD 3

ЖДЕМ ОФИЦИАЛЬНЫХ ЗАЯВЛЕНИЙ ОТ EA.

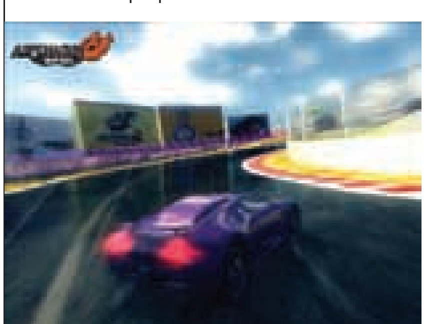
Battlefield: Bad Company готовится к выходу в начале следующего года, а слухи о Battlefield 3 для PC уже появились в Интернете. Если верить им, игра выйдет в конце 2008 года. События развернутся в наши дни вокруг противостояния НАТО и Ближневосточной коалиции. Традиционная для сериала система «тикетов» останется на месте, а карты будут поддерживать аж до 40 игроков с каждой стороны. В игре предполагается 5 классов, 48 средств передвижения и 56 видов оружия.



«АДРЕНАЛИН» СПЕШИТ В ОНЛАЙН

ДО 16 ИГРОКОВ НА ОДНОЙ ТРАССЕ.

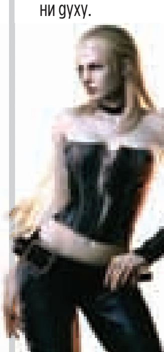
«1С» анонсировала наконец сетевое дополнение к гоночной игре «Адреналин 2: Анархия». Поддержка сетевой игры задумывалась еще во время разработки второй части игры, но ее не успели смастерить к релизу. В дополнение войдут 4 новых автомобиля, несколько новых локаций и прелюбопытнейший сетевой режим «Крылья», который позволит превратить авто в самолет.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Появилась информация о минимальных системных требованиях Crysis: CPU 2.8 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта уровня ATI Radeon 9800 Pro или GeForce 6800 GT. О рекомендуемых же требованиях и говорить как-то страшно.

Дата выхода Devil May Cry 4 на PS3 и Xbox 360 отодвинулась на февраль следующего года. О PC-версии – ни слуху ни духу.





КАРМАННЫЙ БОЕВОЙ МОЛОТ

ТОРГОВАЯ МАРКА WARHAMMER 40,000 ЦВЕТЕТ И ПАХНЕТ.

THQ решила не зацикливаться на компьютерных воплощениях Warhammer 40,000 и анонсировала игру в этой вселенной для портативных консолей. Пошаговая стратегия Warhammer 40,000: Squad Command для PSP и DS разрабатывается малоизвестной Red Lynx, занимавшейся ранее TBS для N-Gage.

Сюжет расскажет о борьбе Империи и Сил Хаоса на планете Ruhr III, однако нам удастся сыграть лишь за имперцев. Задачи ставятся самые различные: от банального «убей их всех» до охоты на вражеских генералов и захвата контрольных точек. Под нашим крылом окажется всего-навсего до шести юнитов, но зато большая роль отводится выбору их экипировки: от второго оружия до количества патронов. Все эти настройки влияют на то, сколько очков действий, которые расходуются на передвижения и атаки, получит боец.

Версии для PSP и DS друг от друга и не отличишь: сюжет, миссии и настройки сетевой игры – все одинаково. Разве что графика на хендхелде от Sony приятней глазу, а на двухэкранке мы, разумеется, используем для управления стилус. На прилавках оба варианта появятся 23 ноября сего года.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE ВЫХОДИТ УЖЕ В НОЯБРЕ

ПОДРОБНОСТИ ГРЯДУЩЕГО ДОПОЛНЕНИЯ.

Во вселенной Supreme Commander дела совсем плохи. Могущественное оружие Black Sun (Звезда Смерти местного разлива) шарахает так, что пробивает окно в параллельную реальность Quantum Realm, населенную расой Seraphim. Серафимы, конечно же, оказываются агрессивными и быстро ставят нашу галактику на колени. Эонам, киборгам и силам UEF приходится объединиться в альянс Colonial Defense Coalition, чтобы дать интервентам отпор. Нас ожидает одна-единственная кампания, которую можно будет пройти любой из трех рас (различия в миссиях при этом будут незначительными). А вот за Серафимов удастся сыграть только в сетевом режиме и скирмише. К слову, ничем особенным от прочих фракций пришельцы не отличаются: те же два ресурса, те же три уровня зданий и юнитов, те же схемы управления. Изменения коснулись и игровых механизмов. Во-первых, темп игры вырос, база и армия теперь отстраиваются быстрее, что делает «ранний раш» весьма заманчивой тактикой. Во-вторых, экстрактор массы первого уровня отныне самый эффективный, а третий, соответственно, наименее выгодный. Однако число экстракторов первого и второго уровней ограничено, то есть приходится осознанно ухудшать уже существующие установки, чтобы построить новые. А если апгрейдить сразу все добытчики, запасы массы резко упадут, так что тут требуется аккуратность и точный расчет. Наконец, в add-on'е нас ждут новые юниты и постройки.







КАК ИГРАТЬ В ASSASSIN'S CREED

КАК ВСЕГДА, БОЛЬШЕ ВОПРОСОВ, ЧЕМ ОТВЕТОВ.

Дата выхода Assassin's Creed неотвратимо приближается, и создатели спешат заполнить последние пробелы в наших познаниях о жизни Альтаира, наемника эпохи Крестовых Походов.

По задумке, работодатели будут называть герою имя жертвы и вручать белое перо. Перышко – важный атрибут, его нужно смочить кровью убитого в доказательство выполнения контракта. Правда, какие высшие силы помогают заказчику определить, что это именно кровь клиента? Анализ крови изобрели гораздо позже Средневековья, но это, должно быть, один из сюрпризов, которые ждут игроков.

Итак, мы знаем имя жертвы, осталось найти ее. Для этого есть несколько способов: подслушивать разговоры горожан, допрашивать знакомых с клиентом людей или же выкрадывать из их карманов документы и карты, которые могут помочь в поисках. Наконец, не стоит забывать об осведомителях. Разумеется, они работают не на чистом энтузиазме, а за услугу. Кстати, на улицах встречаются женщины или монахи, к которым пристает местная шпана. Если помочь мирным горожанам, они в долгу не останутся: расскажут о потайных ходах, слабостях врагов или выручат в беде.

Для нашего удобства по городу разбросаны смотровые точки (View Points). Над каждой такой точкой кружит орел, своеобразный ориентир. Поднявшись над толпой, герой увидит скрытые ранее области, а также мигом отыщет среди горожан всех нужных людей (например, тех же осведомителей). В боях и при выполнении всевозможных трюков используются контекстные клавиши: голове, ногам и каждой руке присваивается по одной кнопке. И если задействовать свободную руку, скажем, при падении, то Альтаир зацепится за уступ. А во время рукопашного поединка он той же рукой схватит противника за воротник.

Пощупать Assassin's Creed на PS3 и Xbox 360 удастся уже 16 ноября, на DS – в феврале. Ну, а PC-версия остается в категории «бедная родственница» (то есть без точной даты).

КАТАТЬ ШАРИКИ НЫНЧЕ МОДНО

НОВАЯ ГОЛОВОЛОМКА ДЛЯ XBOX 360 И PC.

В Switchball, которая уже вышла на PC в США, а теперь готовится к дебюту на просторах XBLA, нам предстоит катить шарик по уровню и решать головоломки, чтобы достичь финиша. Суть загадок сводится зачастую к правильному выбору шара, коих насчитывается четыре типа: мраморные (ни рыба ни мясо), воздушные (подхватываются дуновением ветра), металлические (крепкие и тяжелые) и силовые. Последние ничего особенного собой не представляют, но специальными силами их можно заставить прыгать или намагнитить. Игра включит в себя 30 одиночных уровней, 4 кооперативных и 4 уровня для соревнований на скорость.

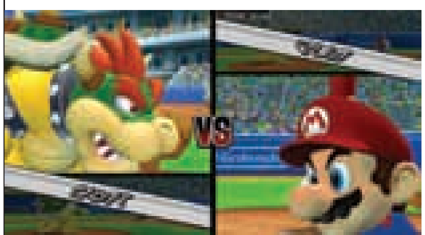


КОРОТКИЕ НОВОСТИ

МАРИО ВОЗЬМЕТСЯ ЗА БИТУ



БЕЙСБОЛ НА WII.
Японцы почти так же сильно любят отбивать битой мячи, как американцы. Неудивительно, что на Wii готовится аркадный бейсбол, рассчитанный на рынок США и Японии. А приглашенной знаменитостью в матчах, разумеется, станет Марио, почетный олимпиец и образцовый спортсмен-энтузиаст. Дата выхода Super Mario Stadium Baseball не объявлена.



ТАИНСТВЕННЫЙ ЭКШН ОТ CAPCOM



БОРОТЬСЯ С ПРИШЕЛЬЦАМИ НА ЗЕМЛЕ И В НЕБЕ!
Capcom, главный поставщик новостей для этого выпуска, анонсировала Dark Void, экшн для неназванных платформ. По сюжету, человечеству угрожает инопланетная раса Наблюдателей (The Watchers), которая уже в прошлом пыталась поработить нашу прекрасную планету с помощью супероружия, но не преуспела. Теперь пришельцы вернулись и «мстя их будет страшна». Обещанные «стремительные бои в воздухе и на земле» нам грозятся представить уже зимой 2008-2009.

ЭПИЗОДИЧЕСКИЕ ИГРЫ НЕ СДАЮТСЯ

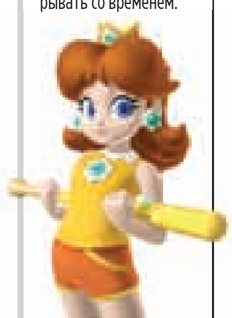
КРЫСИНЫЕ БЕГА НА PS3.
Этой зимой на PS3 выйдет первый эпизод игры Rat Race, действие которой происходит в офисе. Игрокам предстоит «красться, бегать, решать загадки, подслушивать и подворовывать», чтобы успешно существовать в еле-еле работающей конторе BiggCo (да и законность ее под большим вопросом). Офисные типажи здесь яркие: сексапильная PR-менеджер, коллега-предатель и научный специалист, у которого «возможно, роман с подопытной обезьяной».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Студия Hudson Soft работает над караоке для Wii. Называться оно будет Joy Sound и пойдет в комплекте с USB-микрофоном. Мучить соседей своими завываниями японцы смогут уже весной 2008 года, а европейцы – неизвестно когда.

Анонсирована TimeSplitters 4 для всех трех консолей нового поколения. В очередной части юмористического сериала нам вновь предстоит заигрывать со временем.





ПРИВЕТ ИЗ ДАЛЕКОГО ДЕТСТВА

ПРОДОЛЖЕНИЕ СКРОЛШУТЕРА COMMANDO НА КОНСОЛЯХ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

Commando – это скролшутер с видом сверху-сбоку, вышедший на NES и других консолях 80-х годов. Ничего особенно хитрого в геймплее нет: бегаем по уровням, стреляем во все стороны, метаем гранаты и спасаем заложников. Capcom, владелица торговой марки, решила, что Commando как нельзя кстати подойдет для PlayStation Network и Xbox Live Arcade, и – вуаля! – Commando 3 спешит к нам на всех парах. Собственно, концепция останется прежней: вид «три четверти», толпы врагов и бешеный ритм стрельбы.

Начальство забросит игроков в Залестад (Zalestad), где правит диктатор, генерал Ратиев (General Ratiev). Перед началом миссии разрешается выбрать, каких бойцов, оружие и транспорт взять на задание. Цель – спасать жертв режима, а биться предстоит с наемниками, турелями и даже танками. Искусственный интеллект маху не дает: враги не только прячутся за укрытия (которые, к слову, уничтожаемы), но и героев выкуривают с насиженных мест гранатами. В борьбе с прихвостнями генерала Ратиева нам помогут разбросанные по уровню бонусы: улучшения характеристик и секретное оружие.

Играть предлагается как в одиночку, так и в кооперативном режиме. Появление Commando 3 на просторах PSN и XBLA намечено на первый квартал 2008 года.

И ЕЩЕ ОДИН СИКВЕЛ ОТ CAPCOM

БИОМЕХАНИЧЕСКАЯ РУКА ТЯНЕТСЯ НА PC, XBOX 360 И PS3.

Коль уж речь зашла о продолжении Commando, необходимо сказать, что ответвление сериала, Bionic Commando 1988 года выпуска, тоже обзаведется продолжением. Только вот это уже полноценная игра, с измененным геймплеем и трехмерной графикой. Напомним, что Bionic Commando отличалась ветвистой структурой уровней, адской сложностью и бионической рукой главного героя. События новой Bionic Commando развернутся через 10 лет после событий оригинала. Главный герой Натан Спенсер (Nathan Spencer), бывший оперативный сотрудник, стал жертвой предательства (его подставил собственный командир), лишился всех почестей и супер-руки, да к тому же получил смертный приговор за преступление, которого не совершал. Заговоренный круг, не иначе. Но перед казнью нашего героя группа террористов вновь пригрозила миру опасным оружием. Начальству Спенсера не остается ничего, кроме как предложить бывшему сотруднику сделку: ты нам помогаешь, а мы тебе вручаем бионическую руку и медаль на китель. С этой самой рукой и связана главная особенность игры: с ее помощью можно цепляться за любую поверхность а-ля Человек-Паук. Надо понимать, что рука пригодится и для быстрого передвижения по городу, и головоломки поможет решить, и оружием послужит. Хватать врагов и кидать их друг в дружку, как шары для боулинга, – что может быть веселее?




ВРАГ ПЕРЕШЁЛ ВСЕ ГРАНИЦЫ!
ПОСМОТРИ НА УЛИЦУ - ВРАГ УЖЕ
В ТВОЁМ ГОРОДЕ!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Фантастическая игра с патриотичным сюжетом
Сочетание ураганных перестрелок и элементов тактики
Возможность управлять огромными шагающими роботами
Возможность командовать отрядом подчиненных
Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка
2025
БИТВА ЗА РОДИНУ
РЕКЛАМА
PRIMAL SOFTWARE
© 2007 ООО "Акелла", © 2007 Primal Software
www.akella.com
СОЮЗ
М.Видео
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ — С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ В ЯПОНИИ

NINTENDO DS СНОВА НА КОНЕ.
Три недели PSP оставалась самой продаваемой карманной приставкой в Японии. Обогнать Nintendo DS ей помогла смена имиджа: «диетическая» PSP Slim and Lite уже на запуске разошлась тиражом более чем в 300 тыс. копий (из них около 76 тыс. достались тем, кто приобрел коллекционное издание Crisis Core: Final Fantasy VII). Увы, новизна стерлась, и вот уже DS спешит воцариться на первом месте. Продажи PS3 (за счет не слишком обласканной западными критиками Lair) медленно поползли вверх, не отстает и Xbox 360, а вот показатели Wii и PS2 пока держатся на прежнем уровне.



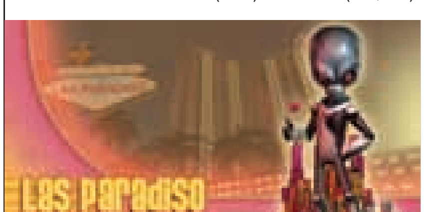
ИГРЫ ПРОТИВ ФИЛЬМОВ



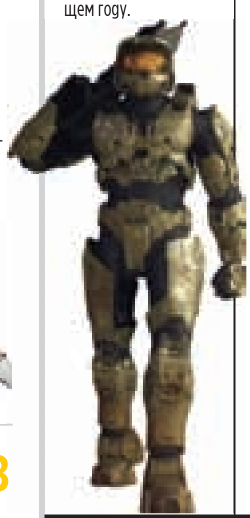
HALO 3 ОТВЛЕКАЕТ ПОКЛОННИКОВ РОМАНТИЧЕСКИХ КОМЕДИЙ ОТ КИНОЭКРАНОВ?
Аналитики в Штатах бьют тревогу: игры удерживают молодое поколение у телевизоров, не давая подросткам тратить деньги на походы в кино! Поводом для беспокойства послужил запуск Halo 3 – за первую же неделю продаж в карманы Microsoft утекло $300 млн, так что в первые выходные октября кинопремьеры собрали удручающую кассу в $80 млн – худший результат за все октябрьские уик-энды в Америке с 1999 по 2006 год. Впрочем, не исключено, что Halo 3 тут ни при чем – пострадавшая от конкуренции с детищем Bungie романтическая комедия The Heartbreak Kid от студии Paramount нетленным шедевром не является.

БРЕШЬ В БЮДЖЕТЕ THQ

ИЗДАТЕЛЬСТВО БОРЕТСЯ С НИЗКИМИ ПРОДАЖАМИ УДАРНОЙ ДОРАБОТКОЙ NEXT-GEN ПРОЕКТОВ.
Вопреки прогнозам аналитиков THQ, Stuntman: Ignition и Juiced 2: Hot Import Nights не принесли в ее закрома $240 млн. Не дожидаясь ноябрьского подведения итогов второго квартала текущего финансового года, компания занизила ожидаемые показатели и по третьему кварталу, уменьшила объемы поставок готовых игр, а заодно отложила несколько проектов до 2009 года. Основательной полировке теперь подвергнутся Destroy All Humans!: Path of the Furon (Xbox 360, PS3), Frontlines: Fuel of War (PS3) и de Blob (Wii, DS).



Организаторы E for All подвели итоги выставки: за четыре дня на ней побывало 18 тыс. человек. Из всех производителей консолей поддержала шоу лишь Nintendo, но тем не менее устроители полны оптимизма и намерены провести E for All и в следующем году.







ИНТЕРНАЦИОНАЛ ПО ВЕРСИИ CAPCOM

ЯПОНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ИДЕТ НА СОТРУДНИЧЕСТВО С ЗАРУБЕЖНЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ.

Компания Capcom намерена потчевать геймеров играми не только японского происхождения. После того как львиную долю прибыли с продаж Lost Planet и Dead Rising принесли заокеанские рынки, в Capcom решили привлечь к разработке новых проектов европейцев и американцев, чтобы лучше угодить иноземной аудитории. Ярким примером межнационального сотрудничества станет упомянутый на предыдущих страницах платформер Bionic Commando: его создает шведская студия Grin под присмотром Бена Джадда, первого иностранного продюсера в издательстве, и Кейдзи Инафуне. Как сообщил мистер Джадд, большинство японских компаний не готово пойти на подобный риск – иностранцы в них чаще всего остаются переводчиками, но Capcom решительности не занимать. Заграничный продюсер может лучше оценить, чего ждут геймеры-соотечественники: так тот же Bionic Commando сперва не рассматривался компанией серьезно, потому что успеха на японском рынке игра не добилась.

ПОЧЕМУ PS3 ЛИШИЛАСЬ ОБРАТНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ?

ДЖЕК ТРЕТТОН ПОЯСНЯЕТ РЕШЕНИЕ SONY.

В прошлом номере «СИ» мы писали о новой версии PS3 с жестким диском на 40 Гбайт, которая в Великобритании стоит на 50 фунтов дешевле 60-гигабайтовой PS3, но не поддерживает игры для PS2. За прошедшие две недели компания Sony успела объявить, что осчастливит этим урезанным вариантом не только европейцев, но и жителей Штатов, а президент американского отделения Sony, Джек Треттон, пояснил в интервью Wall Street Journal, почему в жертву была принесена именно обратная совместимость. По его словам, так в компании собираются продвигать проекты, изначально созданные для консоли нового поколения. «Отказ от совместимости, равно как и от некоторых других опций, не слишком уменьшает расходы на производство приставки. Но благодаря ему те геймеры, которые приобретут эту версию, купят больше игр для PS3», – сообщил он. Поводов для расстройства мистер Треттон не видит: исследования Sony показали, что большинство владельцев PS3 уже обзавелись PS2, так что любимых проектов не лишатся. Владельцы HD-телевизоров могут и не разделять это мнение: стандартная PS3 позволяет не просто проигрывать старые игры, но и приспосабливать их под высокое разрешение с помощью функции upscale. Тем не менее стоило облегченному варианту попасть в магазины, как подданные английской королевы за первую же неделю расхватали и его, и уцененную PS3 с диском на 60 Гбайт – общий результат продаж консоли улучшился на 178%!







XBOX 360 ОБЗАВЕДЕТСЯ ВСТРОЕННЫМ HD DVD?

ПЕРВЫЕ ВЕСТИ О ПЛАНАХ MICROSOFT.

Австралийский сайт Smarthouse, посвященный технологиям, сообщил, что Microsoft занята разработкой Xbox 360 со встроенным приводом HD DVD. Сейчас такой привод продается в качестве дополнительного внешнего устройства, но точные данные продаж пока не были обнародованы (и, соответственно, сложно определить действительный спрос на него).

Smarthouse утверждает, что подаваться новинка будет как развлекательный центр с возможностью запуска игр, беспроводным выходом в Сеть и воспроизведением видео в HD. Кроме того, по слухам, в нем будет предусмотрен двойной HD ТВ-тюнер и док-станция для MP3-плеера.

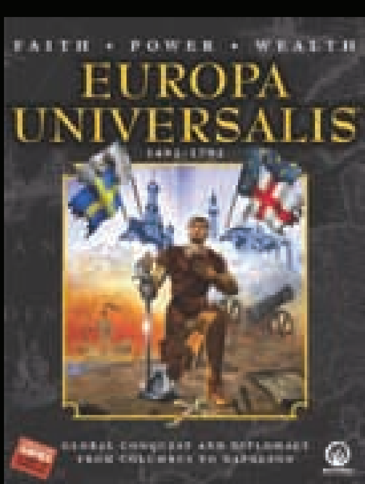
Патенты на технологии HD DVD принадлежат компании Toshiba, которая недавно заключила партнерское соглашение с Sony по производству процессорных чипов, хотя сама Sony усиленно продвигает формат Blu-ray, конкурента HD DVD. Появление Xbox 360, укомплектованной приводом HD DVD, в Toshiba приветствуют и отмечают, что очень важно сделать консоль чем-то большим, чем просто игровой приставкой. Приобщиться к достижениям Microsoft самолично, по сведениям Smarthouse, покупатели смогут в конце 2008 или же в январе 2009 года.

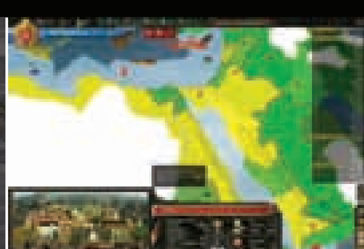
Тем временем корпорация окончательно подтвердила выпуск комплекта Xbox 360 Arcade, и когда вы будете читать эту заметку, он уже будет продаваться в Европе, а к католическому Рождеству вытеснит с полок Core-версию. В Arcade, помимо консоли, войдет HDMI-кабель, карточка памяти на 256 Мбайт, беспроводной контроллер и диск с пятью XBLA играми (среди них – Pac-Man и Uno). Американцам придется выложить за весь набор $279.99, а насчет жителей Старого Света вестей пока нет.

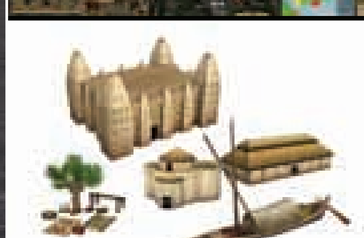
КОНСОЛИ И PC – ДРУЖБА НАВЕК

ПОЧЕМУ СОЗДАТЕЛИ EUROPA UNIVERSALIS БЛАГОДАРНЫ ПРИСТАВКАМ?

Продюсер студии Paradox Interactive Йохан Андерссон убежден, что консоли оказывают неоценимую услугу нишевым проектам для PC: благодаря новым платформам, играми интересуется все больше людей и за счет этого на рынке возникает множество различных потребительских групп. А в результате стратегиям вроде Europa Universalis, главного детища студии, проще отыскать именно свою целевую аудиторию. «Вся наша индустрия выигрывает от того, что количество геймеров растет», – сообщил мистер Андерссон. Europa Universalis традиционно выходит только на PC, но, по мнению продюсера, могла бы прижиться и на Nintendo DS (хотя игры сериала на самую широкую публику вовсе не рассчитаны!). Впрочем, он сразу же оговорился, что изменять привычной платформе в студии не спешат – компьютерам будет в любом случае отдаваться предпочтение.







[Gamer] специально разработан для тех, кто никогда не выключается из игры. В твоем мобильном будет все самое важное и необходимое, чтобы ни на секунду не отвлекаться от любимого процесса. Теперь ты будешь в игре, всегда и везде.

[Gamer] – это:

1 Уникальный пакет услуг специально для геймеров *
2 SMS, MMS-сообщения и звонки по специальной цене внутри тарифа **
3 Тариф без абонентской платы

* 1 Самые актуальные игровые новости
2 Первый голосовой портал для геймеров
3 Лучшие мобильные игры
4 Мелодии и картинки из любимых игр
5 Геймерский WAP-портал wap.gamerbase.ru
А также обзоры игр, база кодов, информация о релизах и многое другое!

** 1 Звонки между обладателями пакета [Gamer] – 1,45 руб/мин
2 SMS между обладателями пакета [Gamer] – 0,65 руб
3 MMS между обладателями пакета [Gamer] – 1,95 руб





Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

FIFA 08 на родине Бэкхема успешно пережила триумф Halo 3 и воцарилась на вершине «горячей десятки», когда Мастер Чиф собрал полагающиеся ему миллионы и расслабился. Там же Resistance: Fall of Man через полгода после запоздалого европейского релиза вернулась в чарт – не иначе, сказывается запуск в нашем регионе удешевленной 40-гигабайтной PS3. В Японии довольно скромно стартовали Lair для PS3 (26 тысяч копий за первую неделю продаж) и долгострой от Хиронобу Сакагути, Archaic Sealed Heat для DS (80 тысяч за две недели). Ажиотаж по Crisis Core: Final Fantasy VII спал, и DS вернула себе привычное первое место по продажам консолей в Стране восходящего солнца. Впрочем, PSP не так сильно отстает от лидера, как все прочие консоли: разрыв между портативными и домашними системами действительно огромен. В Америке же лидерство принадлежит Xbox 360: не успела сойти на нет радость по поводу выхода Halo 3, как объявился The Orange Box.



Project Gotham Racing 4
ПЛАТФОРМА: XBOX 360

Европейский хит-парад

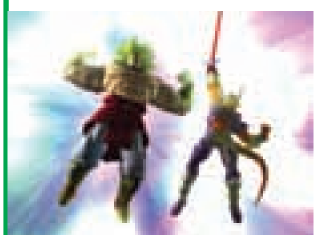


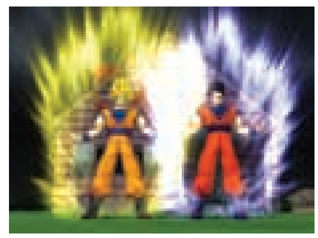


▲	1	FIFA 08	Electronic Arts
■	2	Project Gotham Racing 4	Microsoft
▼	3	Halo 3	Microsoft
▲	4	Ratatouille	THQ
▼	5	MySims	Electronic Arts
▼	6	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
▼	7	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ
▲	8	Resistance: Fall of Man	SCEE
▲	9	Wii Play	Nintendo
▲	10	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





■	1	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Namco Bandai	PS2
■	2	Nishimura Kyoutarou Suspense: Trap of Murderous Intent	Tecmo	DS
▼	3	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	Nintendo	DS
■	4	Gundam Battle Chronicle	Namco Bandai	PSP
■	5	Lair	Sony	PS3
■	6	Arcana Heart	AQ	PS2
■	7	ASH: Archaic Sealed Heat	Nintendo	DS
■	8	Powerful Major League 2	Konami	PS2
■	9	Kanken DS	Rocket Company	DS
▼	10	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Konami	PSP

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

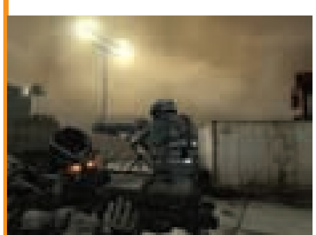
▲ игра поднялась в хит-параде

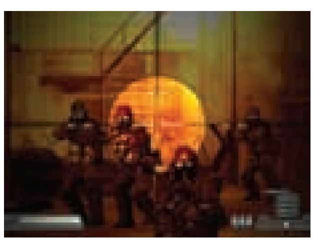
▼ игра опустилась

■ впервые попала

— позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

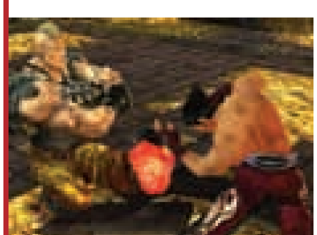




▲	1	Killzone (русская версия)
▼	2	Tekken 5
—	3	Gran Turismo 4
▲	4	God of War
▼	5	God of War II (русская версия)
▲	6	Pro Evolution Soccer 6
▲	7	Prince of Persia Trilogy
▲	8	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▲	9	Grand Theft Auto: San Andreas
▲	10	WRC: Rally Evolved

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

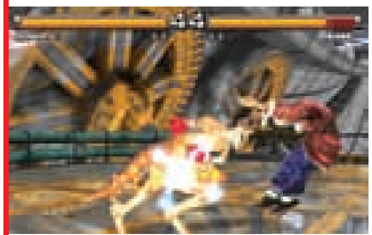




—	1	Tekken: Dark Resurrection
▲	2	Рататуй
—	3	Loco Roco (русская версия)
▼	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	5	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	6	Killzone: Освобождение
▼	7	Pursuit Force
▼	8	Пираты Карибского моря: На краю света
—	9	Call of Duty: Roads to Victory
▲	10	Burnout Legends

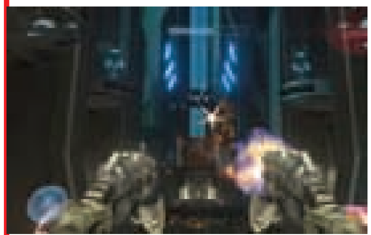
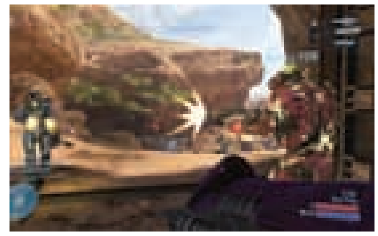
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



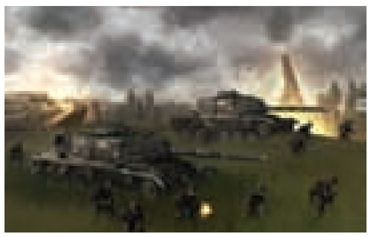

1 Tekken 5
2 Gran Turismo 4
3 Гарри Поттер и Орден Феникса
4 God of War 2
5 Call of Duty 3
6 Transformers: The Game
7 God of War
8 Need for Speed: Most Wanted
9 Killzone
10 FIFA 07

Xbox 360

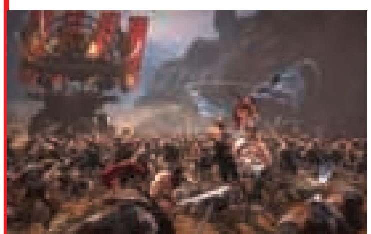
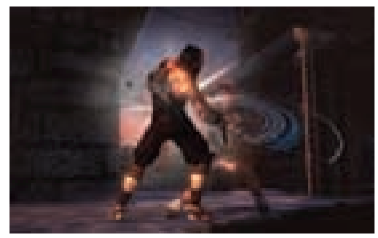
1 Halo 3
2 BioShock Steelbook Edition
3 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
4 Crackdown
5 Conan
6 Call of Duty 3
7 Gears of War
8 Forza Motorsport 2
9 Juiced 2: Hot Import Nights
10 Enchanted Arms

PC (Box)

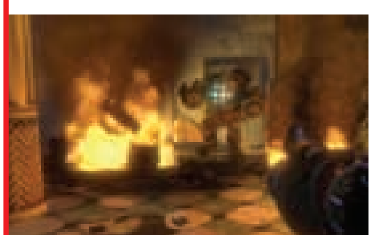
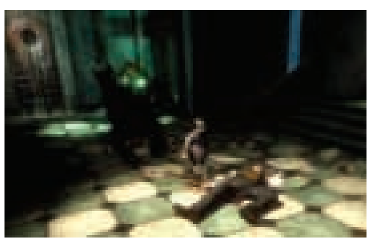
1 World in Conflict (русская версия)
2 Stranglehold
3 Medieval 2: Total War Kingdoms
4 World of Warcraft: The Burning Crusade
5 World of Warcraft
6 The Sims 2: Времена года
7 The Sims 2 (русская версия)
8 The Sims 2: Питомцы
9 The Sims 2: Ночная жизнь
10 Гарри Поттер и Орден Феникса

PS3

1 Heavenly Sword
2 Stuntman Ignition
3 Warhawk
4 The Darkness
5 Folklore
6 Ninja Gaiden Sigma
7 Sega Rally
8 Рататуй
9 F.E.A.R.
10 Virtua Fighter 5

PC (Jewel)

1 BioShock
2 Stranglehold
3 Enemy Territory: Quake Wars
4 Need for Russia: Сделано в СССР
5 Overlord
6 S.T.A.L.K.E.R.
7 Корсары 3: Сундук мертвеца
8 Кодекс войны
9 Нэнси Дрю: Призрак в гостинице
10 Loki

Nintendo (DS и Wii)




1 Call of Duty 3 (Wii)
2 Resident Evil 4: Wii Edition (Wii)
3 Spider-Man 3 (DS)
4 Transformers: The Game (Wii)
5 New Super Mario Bros. (DS)
6 Prince of Persia: Rival Swords (Wii)
7 Rayman Raving Rabbids (Wii)
8 Hamsterz (DS)
9 Гарри Поттер и Орден Феникса (DS)
10 Пираты Карибского моря. На краю света (Wii)

PSP

1 Grand Theft Auto: Vice City Stories
2 Tekken: Dark Resurrection
3 Скуби Ду! Кто за кем следит?
4 Гарри Поттер и Орден Феникса
5 Рататуй
6 Worms: Открытая война 2
7 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
8 Sega Rally
9 Shrek the Third
10 Worms: Открытая война

КОММЕНТАРИИ

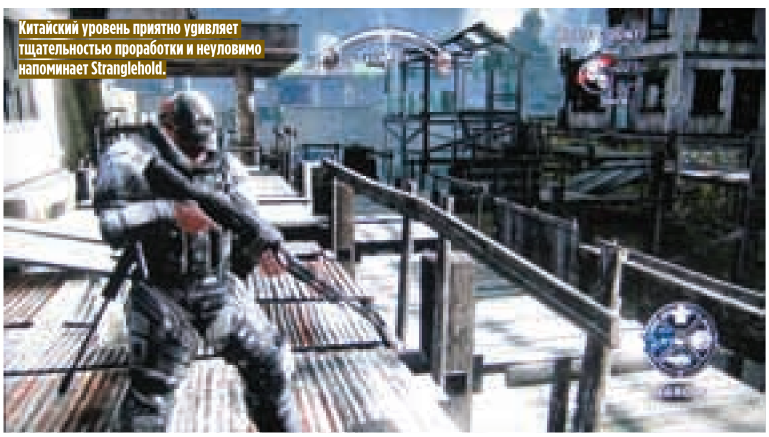
Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Расхваленный в трейлерах автопогрузчик встретится, похоже, только в мультиплеере. Ведь именно там нам пообещали «совершенно новые, не засветившиеся в сюжетном прохождении виды автотранспорта».



Подтверждаем: в Army of Two самое красивое море, какое мы только видели в видеоиграх. Ну, одно из. Вот так сидеть и медитировать под шум волн можно до позеленения.



Китайский уровень приятно удивляет тщательностью проработки и неуловимо напоминает Stranglehold.

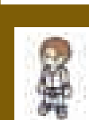


ARMY

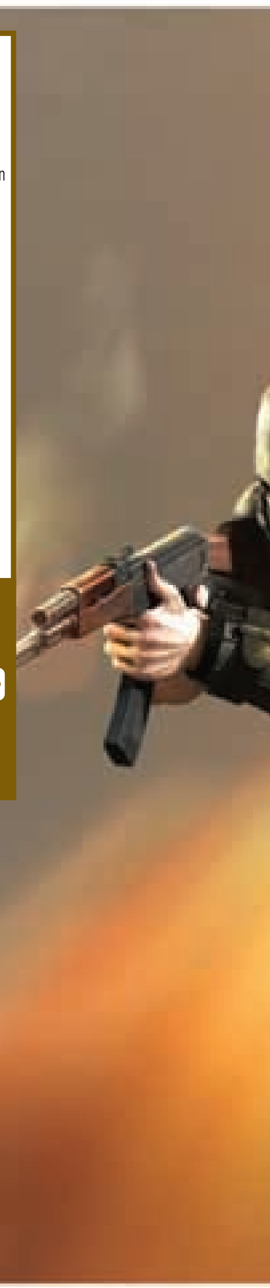
Что за звери такие эти современные наемники частных военных компаний и кого они с чем едят, в красках поведал коллега Игорь Сонин в сентябрьском номере, когда «Страна Игр» делилась сведениями о грядущих похождениях Тайсона Риоса и Эллиота Салема – героев Army of Two. Но наш сегодняшний разговор – не о них самих, а об игре, которая, как все мы думали, «уже вот-вот поступит в магазины». Не поступит. Почему? Скорее читайте следующий абзац! Ничто, как говорится, не предвещало. В середине октября вовсю вращались маркетинговые лопасти, игровые журналы и сайты усеяла реклама, а сотрудники интернет-магазинов уже алчно потирали руки, наблюдая за динамикой предзаказов, – дружное игровое сообщество приготовилось принять первую в наступившем поколении «совершенно новую игру от Electronic Arts». Как это заведено, диски с готовой версией свежего блокбастера загодя разошлись по редакциям и мир замер в предвкушении первых обзоров с оценками. Однако что-то пошло не так: вместо вести, что игра ушла на золото, издатель вдруг перенес дату ее поступления в продажу на несколько месяцев. «У Army of Two есть шанс стать родоначальницей нового сериала, и для нас чрезвычайно важно, чтобы она стала как можно более запоминающейся», – эти слова главы EA Games Фрэнка Гибью пока остаются единственным объяснением неожиданной смены планов. Подоспели и толкователи: одни уверены, что издатель намерен подтянуть качество, другие считают, что всему виной прозаическое желание перенести продажи на счет будущего (взамен нынешнему) финансового года. Мы верим, что какими бы ни были причины, разработчики не растратят дополнительное время зря и, в конце концов, выиграем именно мы с вами – получив доработанный и улучшенный продукт. Но, как бы то ни было, с присланной версией мы внимательно ознакомились и сейчас все по порядку расскажем. Не переключайте канал.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 (co-op) до 4 (режим VS)
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 марта 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.ea.com/armyoftwo



Автор: Артем «cg» Шорохов cg@gameland.ru



Как мы уже упоминали, Army of Two – это шутер от третьего лица, больше других напоминающий прошлогоднюю Gears of War. Такой же, знаете, жесткий, чисто мужской боевик, до того накачанный тестостероном, что у диска, кажется, даже усы растут. Но мы-то знаем, что

Y OF TWO



ДВОЕ ПРОТИВ ВЕТРА

главная приманка – это «кооперативная сущность». Ведь уже битый год мы ждем этакого co-op ренессанса, когда второй участник в сюжетной игре из «еще одного статиста с ружьем» превратится в полноправного напарника, без которого прохождение просто немыслимо. Одно время было даже популярно мнение,

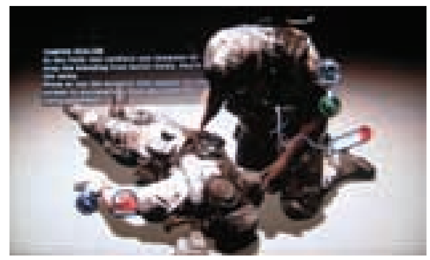


Помимо сугубо функциональных апгрейдов (прикладов, стволов, магазинов, баллистического щита и пр.) каждое оружие можно «прокачать». Эту снайперскую винтовку, например, безвестный умелец разукрасит «под народное творчество». Яркая раскраска заметно повлияет лишь на показатель Aggro, так что напарнику присоветуем закупиться глушителями (этот показатель понижающими), после чего разыграть стратегию «Один злит, другой бьет».

Близнецы-медбратья

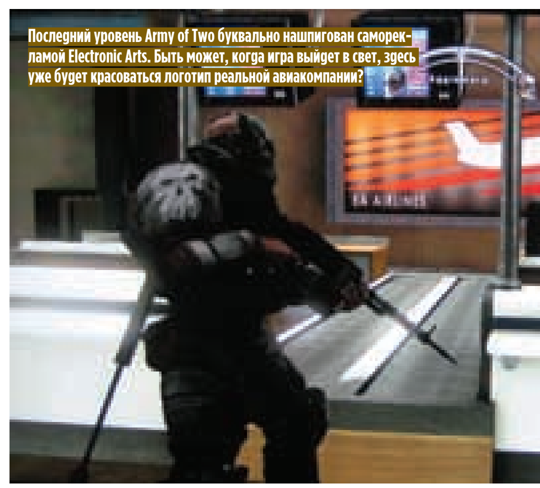
Интересным ходом Army of Two стало разнообразие получаемых ранений: взорвавшаяся поблизости граната вас ненадолго оглушит, лишив возможности защищаться. Легкое ранение напарник вылечит при помощи тампона и чьей-то матери, пройдя несложный QTE-тест на знание кнопок геймпада. Когда вражья пуля лишит вас возможности передвигаться на своих двоих – вытащит из-под огня, если сумеете прикрыть отступление. Хуже – позже, когда наемник уже измотан мелкими ранениями и от очередной порции свинца вдруг принимается всерьез умирать – тут поможет только непрямой массаж сердца, а это уже QTE-дробь посложнее (как-никак вытягиваете товарища буквально с того света) и без гарантированно удачного исхода. И никаких художественных допущений а-ля Gears of War: мало просто подбежать к раненому и тыкнуть кнопку «A» – на сеанс лечения нужно время! Так что приготовьтесь кнопку «A»... удерживать. Пусть всего пять секунд, но в жарком бою и это вечность: вполне достаточно, чтобы вместо света в конце тоннеля увидеть надпись «Game Over».

Да, и не забудьте прикинуться мертвым, если здоровья уже мало, а врагов – наоборот.





Пару раз за игру вам предстоит вызволять военнопленных. Добраться до «объекта» не труднее, чем обычно, но вот вынести обессилевшее тело и дотащить под вой сирен до эвакуационного транспорта – та еще задачка, ведь один из наемников не только не в состоянии отстреливаться, но еще и сразу же становится объектом охоты. Чтобы сбить закономерно подпрыгнувший показатель Aggro, напарнику придется очень постараться.



Последний уровень Army of Two буквально нашпигован саморекламой Electronic Arts. Быть может, когда игра выйдет в свет, здесь уже будет красоваться логотип реальной авиакомпании?



Сказочный клубочек, или Система Глобального Подсказывания

Есть в игре одна полезная штука – GPS vision; это как если бы рентгеновское зрение Супермена вдруг обзавелось доступом к системе глобального позиционирования и дизайнерским чертежам всех уровней Army of Two. На деле это означает следующее: по нажатию кнопки «back» («select» – в версии для PlayStation 3) привычный уровень вы увидите как бы «глазами GPS»: здания-кубики, подсвеченные лестницы и двери, спецсимволы для обозначения всех важных на текущем задании объектов с указанием расстояния до них и даже струящиеся по полу стрелки проложенного на планировании маршрута. Не то чтобы это все было жизненно необходимо, но совершенно точно экономит время, не позволяя заблудиться. Забыли, куда идти? Включите GPS. Опасаетесь, нет ли тут мины-ловушки? Включите GPS. Ищете точки совместного взаимодействия, хотите знать, взрывоопасны ли вон те цистерны и есть ли возможность взобраться вон на ту крышу? Ответ все тот же: включите GPS. Единственное, чего не укажет чудо-прибор, так это того, что при планировании операции начальство знать не могло: где спрятаны чемоданы с деньгами, откуда явятся враги и куда деваться, если вас загнали в угол. В общем, удивительный подсказчик всю работу за наемника не сделает. Просто вам он помогает быстро сориентироваться, а дизайнерам – не заморачиваться с расстановкой подсказок (например, как дать понять игроку, какую дверь возможно открыть, а какая просто нарисована на стене для антуража), позволив целиком сосредоточиться на создании красивых и достоверных уровней.

что сюжетная кампания Army of Two попросту не рассчитана на геймеров-одиночек и в главном меню отсутствует строчка «Singleplayer». Спешим успокоить обделенных доступом в Сеть и вторыми джойстиками игроков: «сингл» в игре есть. Как все это работает? Позвольте рассказать на примере все той же Gears of War.

Ты да я, да мы с тобой

Вы вступаете в бой как полноправный участник дуэта (примерить роль Риота или Салема – выбирайте сами), второй член которого – смышленый AI-бот. Вспоминайте Доминика Сантьяго из «Шестерен»: он сам бегает, ныряет в укрытия, принимает решения и стреляет. Причем стреляет так здорово, что поначалу на раз обставит вас по количеству вражьих трупов на счетчике! Пока все знакомо, не так ли? Едем дальше.

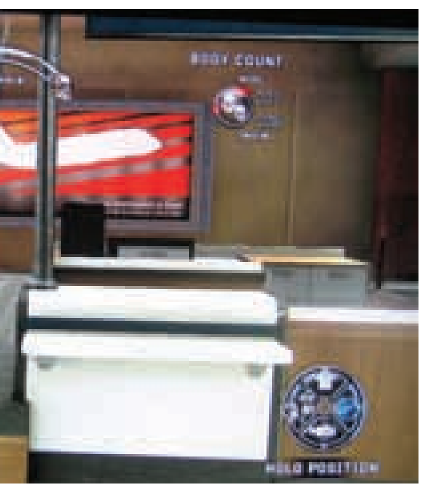
Для удобства согласования действий поведение напарника искусственно разделено на три модели (ответственный за них интерфейс ищите в нижнем правом углу экрана). Первая и наиболее часто используемая в большинстве командных шутеров схема – «Держись поблизости!» (стрелка «влево» на D-pad'е). Увешанный оружием здоровяк не отойдет от вас дальше чем на десяток шагов и ни за что не полезет вперед – туда, куда не ступала еще нога командира. Случись что – друг под боком, и это завсегда успокаивает. Недостаток очевиден: угодив под перекрестный огонь или меткую гранату, вы, скорее всего, погибнете оба.

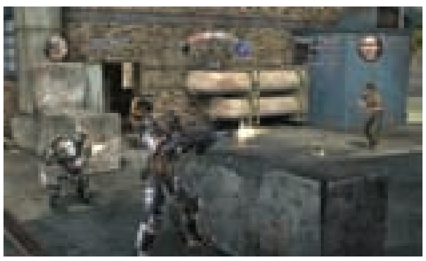
Вторая модель, «Главное – дело!» (стрелка «вверх»), предполагает максимальную свободу AI. Хотя герой-компьютер сосредоточится на выполнении поставленной на уровне задачи, он, тем не менее, не бросится вперед, забыв об осторожности. Впрочем, и на привязи вокруг вас крутиться не станет. Скорее всего, он примется делать то же, что сделал бы живой игрок, напарник из плоти и крови: в тяжелой перестрелке займет понравившуюся позицию и, по мере очистки пути от неприятельских солдат, будет продвигаться к цели, не рискуя понапрасну здоровьем, но и не отсиживаясь в кустах. Едва ли ему достанет наглости выполнить всю работу за играющего, но пристрелить последнего выжившего он ничуть не постесняется. А после – бодро потрусит дальше, время от времени оглядываясь на вас, и даже

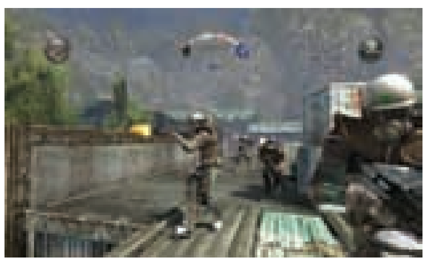


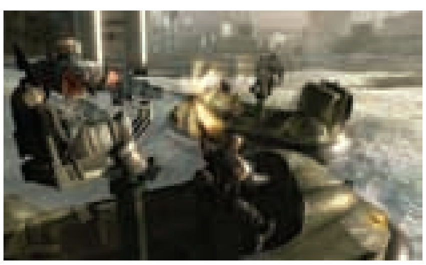
Двое в Сети – армия!

Хотя опробовать здешний соревновательный мультиплеер нам так и не удалось, спешим развеять все ваши (и наши – до недавнего времени) сомнения: коллективная командная игра в Army of Two все-таки есть и, кажется, даже не для галочки. Итак, что мы знаем? Во-первых, все режимы (а мы ожидаем как минимум три: Warzone, Bounties и Extraction) рассчитаны не на толпы случайных игроков, а на противостояние слаженных дуэтов: с каждой стороны выступает по двое наемников – ни больше ни меньше. И каждый режим подразумевает соревнование не прямое, а опосредованное: обеим командам даны какие-то задания (первоочередные и второстепенные), за выполнение которых обещана награда и которые они по свистку, по возможности мешая друг другу, бросаются выполнять. А на заработанные отстрелом террористов, вызволением заложников и прочими угодными богу и правительству США деяниями деньги наемники по ходу дела закупаются оружием прямо по ходу матча. «Представьте, что Counter-Strike стал кооперативным», – советует продюсер Райд Шнайдер.





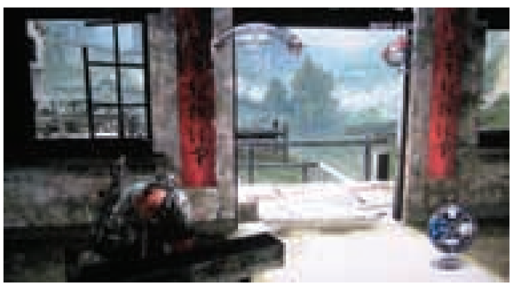




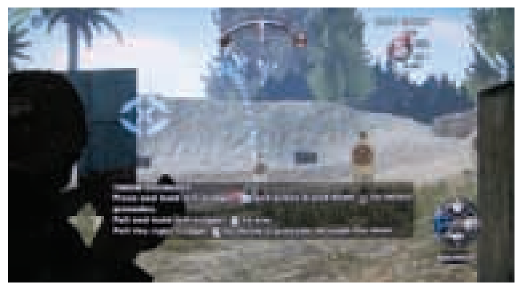
остановится подождать, пока вы мародерствуете среди трупов или копаетесь в меню. Чем чреват этот выбор? Очевидно, что отбежавший напарник может попасть в переплет: придется бросать пристрелянную позицию и спешить на выручку. И наоборот: схлопотав пулю, на скорую медпомощь не рассчитывайте, телепортироваться наемники не умеют, а перебежки от укрытия к укрытию под плотным огнем могут отнять немало времени. Третье – давно всем знакомое «Сиди тут!» (стрелка «вправо»). Если не хотите получить гранату в спину, если у вас созрел какой-то тактический план, если вы попросту не хотите, чтобы коварный враг вдруг подстрелил родного бота, заставьте его оборонять конкретную позицию. Будет оборонять, с места не сдвинется. Очень, знаете ли, удобно брать врага в клещи: всегда точно знаешь, где сидит фазан, то есть партнер. А если не знаете, но очень хочется – осталась четвертая кнопка-стрелка: «вниз»; нажмите ее, и на экране появится небольшое окошко, показывающее вам то же, что видит ваш соратник – иногда это ваша спина, а иногда испуганные глаза противника в перекрестье прицела. Верно, как в Ghost Recon: Advanced Warfighter. И так же, как там, все модели поведения бота можно перевести в «красный режим», только в нашем случае результатом будет просьба отвлечь на себя внимание врага. «Братан, пошуми там как следует!» – крикнет ваш персонаж, и подшефный AI, не жалея патронов (чего их жалеть – у него-то они не заканчиваются), примется всех и вся поливать свинцом, строить рожи



Гораздо раньше, нежели улучшением оружия, стоит озаботиться покупкой новой брони в соответствующем магазине. Начинают герои в легких бронежилетах и живут под огнем, надо сказать, недолго. Но с переходом в «средний», а затем и в «тяжелый» класс, они постепенно превращаются в настоящие двуногие танки. На скорость бега и носимое вооружение выбор никак не влияет, так что смело покупайте Heavy Armor и не вылезайте из него до конца игры.







Солдатский магазин

С оружием в Army of Two дела обстоят двояко. С одной стороны, в местном магазине можно купить любой понравившийся ствол и основательно его улучшить (причем позволено выбрать, какой именно апгрейд делать – как в автомобильных играх). Однако цены настолько высоки, что за все время прохождения как следует прокачать получается только один набор (единовременно боец таскает на себе три ствола разных классов и гранаты), и о каком-то особенном разнообразии говорить не приходится. Более того, вернуть неудобную или устаревшую пушку торговцу не выйдет даже за полцены, да и просто сменить один ствол на другой удастся лишь из главного меню или в минуты короткой передышки между миссиями. В общем-то, честно, но, принимая во внимание, что трофейным оружием наемники брезгуют, все-таки слегка однообразно. Так, знаете ли, порой хочется пальнуть из базуки, но она, зараза, и стоит космически много, и ввиду малой вместительности донельзя непрактична. Отчасти спасает возможность поменяться пушками (primary и secondary, но почему-то не special и не гранатами) с напарником. И если вы намерены проходить игру вдвоем, послушайте совет: налегайте на как можно более разные стволы, чтобы, возжелав разнообразия, не менять шило на мыло.



и показывать пальцы – в общем, делать все, лишь бы супостаты бросили насущные дела и любой ценой попытались его убить. Опасно, ничего не скажешь, зато чем выше уровень Aggro (завсегдатаи MMORPG заулыбались) у вашего напарника, то есть чем сильней его ненавидят враги, тем меньше достается вашей скромной персоне. Апофеоз: пылающая красным аура товарища влечет противника, как знамя СССР – быка-империалиста, до включения slo-mo режима Overkill – один шаг, а ставший буквально невидимым второй (или, в нашем случае, первый и единственный) игрок как у себя дома разгуливает за спинами разгорячившихся злодеев. Пиф-паф, тра-та-та! – и вот уже настырники мешками повалились наземь и стрелка Aggro-весов (очень наглядно – по центру вверху экрана) качнулась в вашу сторону, сделав желанной добычей и объектом лютой ненависти оставшихся в живых врагов. Таким смертельно опасным пинг-понгом можно заниматься сколь угодно долго… если, конечно, вы настоящий виртуоз.

А на войне как на войне

Никакого (да, как все в тех же «Шестернях войны») «легкого» уровня сложности в здешней войне нет – это нарушило бы баланс и вообще на корню убило всю идею co-op взаимодействия. Уже первая ступень (как подначивает меню выбора, «Не бойся, сынок, мы никому не расскажем!»), когда игра представляет собой этакий развеселый боевик, бросает достаточный вызов и даже бывалого поклонника шутеров принудит то и дело восставать из цинкового гроба в очередной попытке нахрапом взять позиции террористов. Следующий же уровень сложности столь ретив, что уже второе задание может стать с непривычки и последним. С него мы рекомендуем начинать заядлым игрокам, мечтающим растянуть удовольствие от знакомства с Army of Two, как минимум, вдвое; и, конечно, это ваш выбор, если вы засели за игру на пару с приятелем. Третий, сами понимаете, ад. Только для повторного прохождения, только вдвоем и только, если вы едите на завтрак гвозди, а закусываете толченым стеклом. Любая стычка с врагом требует тут тщательного планирования и плотной командной работы. Любая ошибка – смерть и возвращение на чекпойнт.

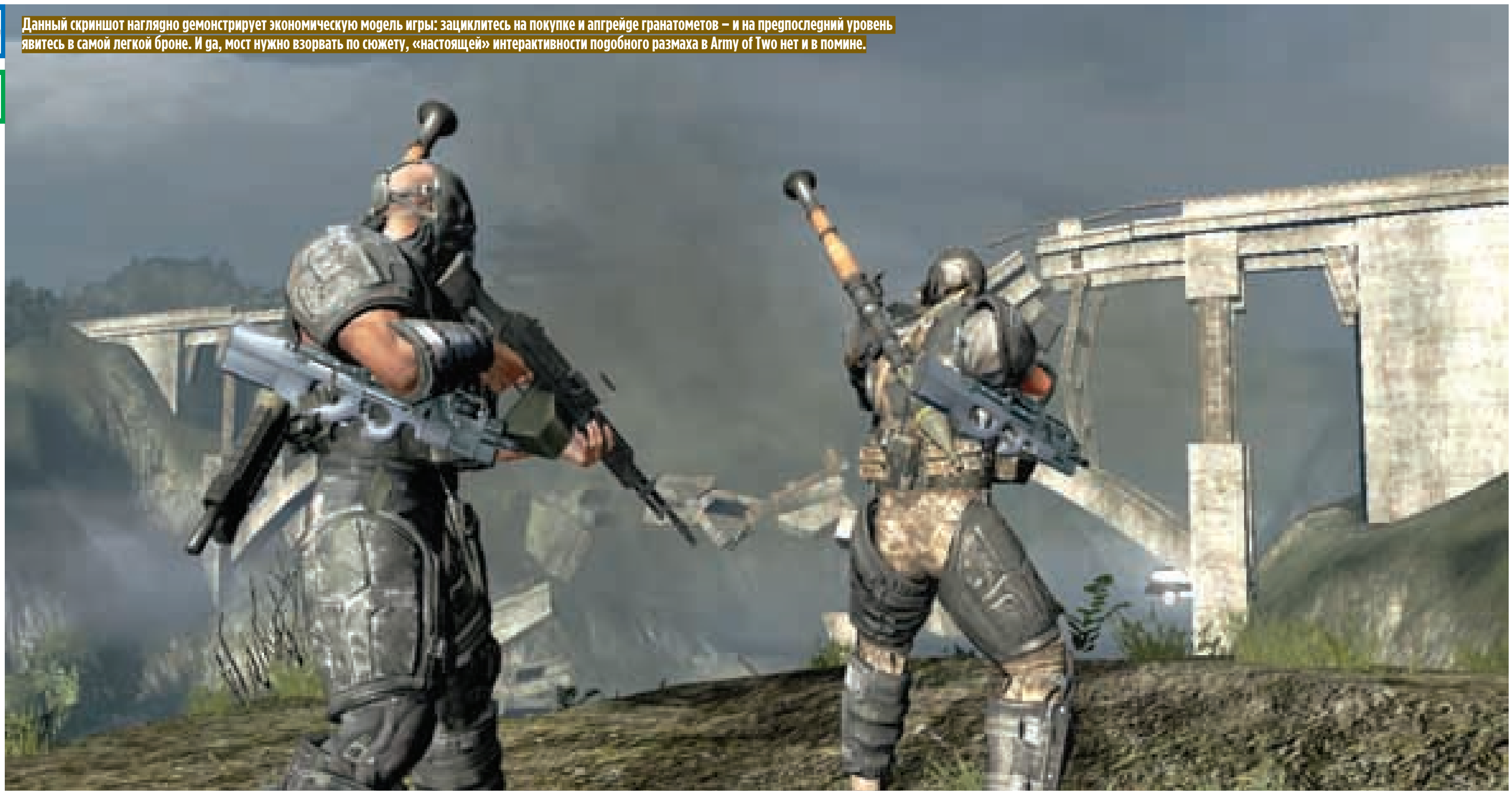
А чекпойнты в сегодняшней Army of Two – отдельный разговор: неудобно и чрезвычайно редко расставленные, как будто разработчики вознамерились вынудить нас снова и снова проходить подряд три тяжелые десятиминутные перестрелки и драку с суб-боссом… лишь чтобы опять нелепо погибнуть. Пользуясь случаем, хотим обратиться к Electronic Arts: «Родные, просим! Пересмотрите сетку чекпойнтов. И сделайте так, чтобы видеоролики проматывались – ну хотя бы там, где возможно погибнуть больше пяти раз подряд. Что вам стоит?»

Слова надежд

И, раз уж заговорили о шероховатостях в целом понравившейся нам игры, расскажем и об остальных – а ну как в EA прислушаются и за оставшиеся до релиза месяцы внесут необходимые поправки? Не исклю-



LG
Life's Good
Яркость:
Контраст:
Угол обзора:
Время отклика: 5мс (стандарт)
Отображаемые цвета: 16,2 млн. цветов
Разрешение: 1440x900 (WXGA+)
LG Flatron L192WS
Натуральные цвета
официальный дистрибутор
(495)970-13-83
www.technotrade.ru
www.lg.ru

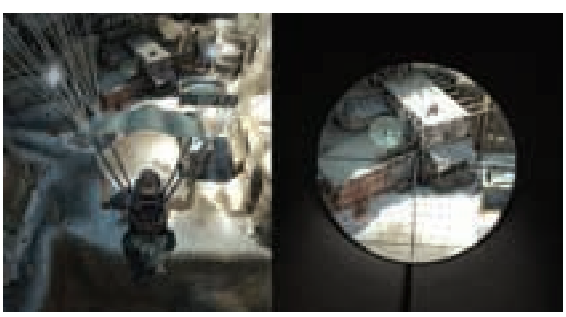


Данный скриншот наглядно демонстрирует экономическую модель игры: зациклитесь на покупке и апгрейде гранатометов – и на предпоследний уровень явитесь в самой легкой броне. И да, мост нужно взорвать по сюжету, «настоящей» интерактивности подобного размаха в Army of Two нет и в помине.



Выковырять «птенчика» из такого пулеметного гнезда – задачка не из простых: нужна командная работа, снайперская винтовка или прорва наглости. И как только она будет выполнена – скорее занимайте турель, пока в нее не засел следующий ворог.





Один в Сети – воин!

Здешний split-screen не больно удобен, но он есть, и это главное. Обидно лишь, что разделение экрана в сегодняшней версии нельзя устанавливать по вертикали (как в Earth Defense Force 2017), что автоматически делает игру на широкоформатном телевизоре достаточно нервной. Поэтому наш выбор – co-op онлайн! Но и тут, учтите, поджидает небольшая западня. Дело в том, что все обещания разработчиков насчет свободного входа/выхода напарника так обещаниями и остались: нельзя, как в Gears of War, создать «кооперативный» хост и отправиться покорять Army of Two с ботом на поруках, не дожидаясь пока в Сети сыщется подходящий игрок. Не положено. Что уж тут говорить про второй джойстик: «горячего входа» не предусмотрено в принципе; и если к вам неожиданно нагрянул в гости друг, сперва придется выйти в главное меню, чтобы стартовать вдвоем с ближайшего чекпойнта. Ну а о прелестях здешних чекпойнтов вы уже наслышаны.

Наши герои – яркие субчики, молодцы и удальцы, но вот воевать им приходится с целой армией… обычных людей.

чено: ведь, как гласит одна из достоверных версий, дошлифовывать игру принялись как раз по результатам журналистских отчетов.

Начнем, как водится, с графики. В этом плане Army of Two – игра контрастов (уже слышали эти слова – «синдром Halo»?): потрясающее, завораживающее море беспечно соседствует с ну совсем никудышными взрывами, а на всамделишно деревянном столе в окружении хороших рельефных текстур обязательно найдется целая куча чрезвычайно бедно смоделированных объектов, доводящихся ближайшей родней прижимистому до полигонов Буратино. Моделирование – вообще главная беда картинки Army of Two: при такой заявке на хит и таких приятных текстурах очень грустно подмечать «квадратные» бутылки и поминутно вздрагивать от осознания, что листву в древесных кронах по-прежнему выпиливают из фанеры лобзиком. Что, впрочем, ничуть не мешает искренне восторгаться природой Китая на предпоследнем уровне. А вот чего и в самом деле недостает, так это той симфонии интерактивного разрушения, за которую мы полюбили Stranglehold. Увы и ах: за всю игру хоть как-то расправиться можно лишь с десятком «специально для этого предназначенных объектов». Смешно: прямым залпом из танкового орудия невозможно сокрушить ровным счетом ничего, кроме вездесущих врагов и расставленных по столам пустых бутылок! Не трагедия, конечно, но явление, безусловно, заслуживающее порицания.

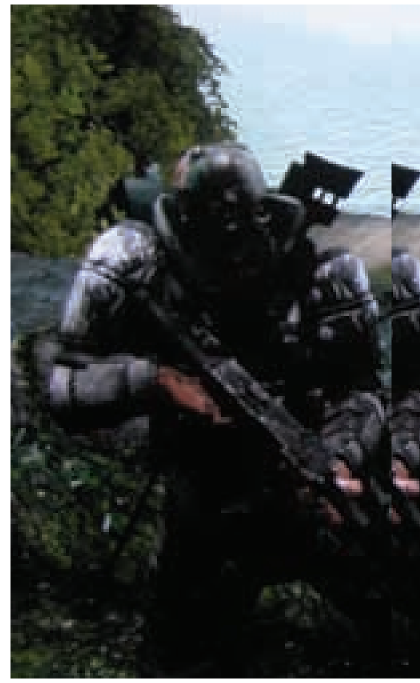
Антураж для игры выбран реалистический – это хорошо. Но тут всегда кроется подвох для дизайнера: чудовищная нехватка по-настоящему разных врагов. Наши герои – яркие субчики, молодцы и удальцы, но вот воевать им приходится с целой армией… обычных людей. «Солдат с винтовкой», «солдат с шотганом», «солдат-камикадзе»… Разнятся только одежда да функции – человеки те же. И в какой-то момент обязательно ловишь себя на мысли, что впереди еще пол-игры, а ни одного свежего противника ты уже не увидишь. Даже боссы – сильные, вредные, живучие боссы – все те же человеки, лишь сильнее, вреднее и толще своих низкопоставленных коллег. Иные похожие боевики (а по-настоящему тактической игрой Army of Two не назвать при всем желании) в погоне за зрелищностью ключевых сражений усаживают злодеев за руль бронетехники, науськивают на героя шустрых ниндзя и опаснейших снайперов,



В КАЖДОМ ПОВОРОТЕ
НА КАЖДОМ СТАРТЕ
NEEDFORSPEED.COM
ELECTRONICARTS.RU
РЕКЛАМА
ВАЖНА ТОЛЬКО
ПОБЕДА
РУС
NEED FOR SPEED PROSTREET
ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО
В КАЖДОМ СРАЖЕНИИ
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.
Звонок с телефонов МГТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам



Ближний бой в Army of Two – однокнопочный. Достаточно подобраться вплотную к тельцу врага, чтобы в момент сокрушить его одним махом (вариант анимации игра выберет с оглядкой на ваш текущий уровень Aggro). Но осторожнее: противник тоже не лыком шит и при случае устроит такое карате, что небо с овчинку покажется.



Это нужно делать вдвоем!

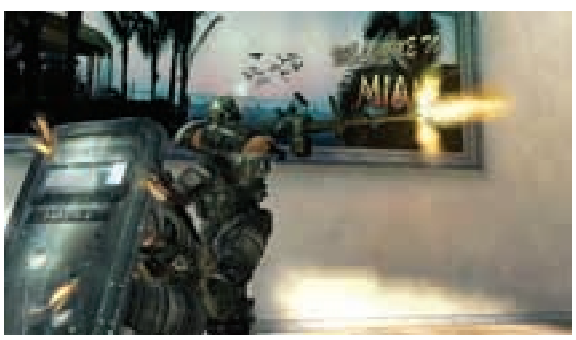
Если геймплей Army of Two представить как конструктор, все элементы командного взаимодействия дизайнеры, выходит, поместили на уровни просто «для красоты». Мол, здесь поставим дверь, которую можно открыть только вдвоем, здесь сломаем лестницу, чтобы нельзя было забраться в одиночку, здесь пусть будут мины-ловушки или два выключателя на разных стенах. Эти нехитрые уловки не блещут особенным разнообразием и занудно повторяются от уровня к уровню, воспринимаясь как декоративная деталь, а вовсе не как всамделишная взаимовыручка. Нужны примеры? Вот вам примеры.

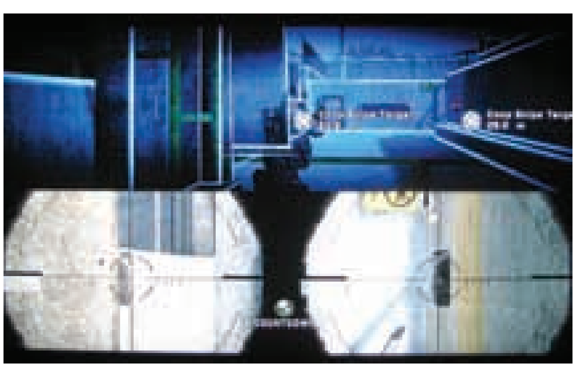
Навык co-op sniping возможно применить, только если неподалеку между стен установлена растяжка с двумя взрывателями – требуется синхронно с напарником подстрелить каждый, чтобы расчистить путь. Еще не раз и не два предстоит подсадить товарища куда повыше и подтянуться вслед за ним самому – иного пути нет. Так же несколько раз за игру вы найдете специальную машину со специально отламывающейся дверцей (или сразу готовый баллистический щит, валяющийся на дороге); сама по себе эта находка ни к чему не обязывает, но подсказка вполне очевидная: впереди будет жарко. Дайте товарищу команду держаться рядом и начинайте изображать паровозик: передний «рулит», задний стреляет. Схема привычная.

В довершение припомним совершенно бесполезную, но, безусловно, забавную возможность не словом, а делом выразить свое отношение к партнеру: соответствующими кнопками хлопните его по плечу, пожмите руку или, наоборот, дайте хороший подзатыльник и отвесьте пенделя под зад.



Некоторые присланные издателем скриншоты приводят нас в замешательство: нет таких уровней в игре, нет и все тут! Гипотез три: либо эту миссию вырезали, либо только намерены добавить, либо картинка живописует очередную прелесть загадочного мультиплеера.





Все мы уже битый год ждем этакого co-op ренессанса, когда помощник из статиста с ружьем превратится в полноправного напарника, без которого прохождение просто немыслимо.

создают контекстные пофазовые сражения в духе God of War или провоцируют шумный, насыщенный скриптами и спецэффектами экшн на манер похождений крутосваренного инспектора Текилы – в общем, измышляют, выдумывают, из кожи вон лезут… Другие игры, но не нынешняя Army of Two. С упорством, достойным лучшего применения, она раз за разом выпускает на игрока одних и тех же боссов – закованных в броню титулованных террористов с мощной пушкой и свирепой свитой.

Зато чего тут хватает, так это транспортных средств. Но всевозможные багги, ховеркрафты и танки не существуют на поле боя сами по себе, как в Halo. Нет, веселые покатушки здесь являются неотъемлемыми и обязательно-принудительными кусками типовых уровней, как… опять-таки в Gears of War. Сходным образом и управляются: один ведет, другой стреляет. Под ту же гребенку зачесано совместное парашютирование: кому-то стропы, а кому-то пушка. И, раз уж вы спросили: да, игра линейна – дальше некуда, вся тактическая свобода – лишь в локальных перестрелках. Само по себе это не плохо и даже весьма зрелищно, но, черт побери, так хотелось, чтобы Army of Two чем-то выделилась из строя прочих боевиков! Ан нет: отличница в стрельбе, строевой и физической подготовке, она не делает ни шагу за однажды огороженные другими проектами рамки. Ведь как ни крути, а любопытная система Aggro – единственная по-настоящему свежая идея Army of Two. И, положа руку на сердце, на обычной сложности – не то чтобы очень уж нужная. Возможно, именно в этом главная беда нынешней версии: все элементы, из которых прилежно выложен геймплейный узор, мы уже где-то обязательно видели. Взять хоть фирменный трюк «спина к спине», когда строго в определенном сюжетом месте игра принудительно забрасывает вас с напарником в окружение неприятеля (а если повезет – еще и замедлит время). И вот вам тир: со всех сторон скалятся свинцовым





Это шутер от третьего лица – жесткий, чисто мужской боевик, до того накачанный тестостероном, что у диска, кажется, даже усы растут.



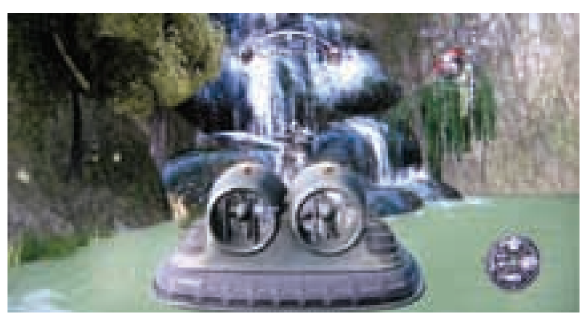
Хотя во всех видеороликах Тайсон и Эллиот носят одни и те же маски, в магазине вы всегда можете прикупить новые, выбрав любую понравившуюся из целой дюжины вариантов.

дождем враги, а вы и шагу ступить не можете – только стрелять. Или успеете всех убить, пока не отказало здоровье, или начинайте заново. Напоминает Stranglehold? Безусловно. Причем у Джона Ву эти сцены выглядели более привлекательно – главным образом, за счет исключительной хореографии и дополнительного штриха: от летящих отовсюду пуль инспектору Текиле нужно было уворачиваться, успевая при этом стрелять в ответ, ведь покорность не к лицу настоящим героям. Впрочем, львиная доля всех подобных нареканий – из области критики («А ведь можно и нужно было сделать лучше!»), но не с точки зрения Человека Играющего («А мне и так по кайфу!»). Скрестим на удачу пальцы: а ну как к весне Army of Two доведут до ума настолько, что все скептики только ахнут?

Вернуться живым

И все же в качестве промежуточного итога мы вынуждены констатировать: co-op откровения из Army of Two не получилось. Виной ли тому спешка разработчиков, опасливость издателя или наши с вами немалые аппетиты, но факты есть факты, и они таковы: при определенном сходстве эта игра предлагает лишь немногим более вдумчивый кооперативный геймплей, нежели Gears of War (на которую так старается походить), но при этом проигрывает ей в динамике, мифологии, дизайне и, чего уж шило в мешке таить, графике. Так что в контексте кооперативного сингла новинка от EA – того же поля ягодка, что и не раз помянутые детища Epic, Ubisoft и Bungie. То есть, один из немногих классных шутеров для совместного забега по сюжетному прохождению, но и не более того. Не самый захватывающий, не самый красивый, не самый необычный, но определенно качественный и достойный внимания. Впрочем, в Army of Two есть своя изюминка – появятся и поклонники. Больше того – в мире современных видеоигр так удручающе мало хороших co-op боевиков, что каждому новобранцу мы рады как родному! СИ

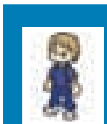




ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ!

«ЧТОБ ДРУЖБУ ТОВАРИЩ ПРОНЕС ПО ВОЛНАМ, МЫ ХЛЕБА ГОРБУШКУ – И ТУ ПОПОЛАМ».





Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

Когда измучен одиночеством, когда в лабиринте уровней и под тяжелым взглядом очередного босса хочется чувствовать плечо верного товарища, когда без поддержки ближнего и шагу не ступишь – тогда мы взываем к помощи cooperative, совместного прохождения. Лекарство от игровой скуки, этот режим с момента первого появления и до сегодняшних дней постоянно эволюционировал, демонстрируя нам все новые и новые варианты игры «вмногером». Из идей, выросших на почве стремительно развивающейся индустрии, мы выбирали самое интересное, отметали лишнее и в итоге не заметили, как сами приняли участие в формировании современных стандартов «коопа». Все косное, мертвое и недружелюбное – забвению, все лучшее – спецматериалу «СИ». Утвердившиеся виды кооперативного мультиплеера не как спасение от наскучившего сингла, а как объединяющий, сближающий нас фактор.

Переходящий опыт

Это сейчас на одном MMORPG-сервере могут зависать по несколько тысяч человек, разных по национальности, вероисповеданию, социальному статусу, уровню заработка и еще много чему. А двадцать лет назад, когда «Арпанетом» баловались американские военные, а о глобализации могли рассуждать только экономисты и политологи, побродить по любимой игре вместе с приятелем, подключив дополнительный джойстик, почиталось за вселенское счастье. Размещать на одном экране сразу двух главных героев тогда еще не умели, и поэтому бегать-прыгать приходилось по очереди. Игру делили по-братски, то есть пополам – развернутый в бытовых условиях принцип социального равенства.

Digger (1983) Windmill Software, выпущенный для IBM PC, – в какой-то степени предвестник «кооператива». Никакого прямого взаимодействия между игроками в первоначальной версии наладить было нельзя, но заменить его условным поочередным прохождением – пожалуйста. Регистрируешь сначала себя, потом «напарника» – и вперед, рыть тоннели вдоль и поперек, время от времени сверяя результаты по таблице рейтинга.

Катализатор развития «коопа» – прадедушка Super Mario Bros (NES, 1985). С введением второго персонажа, который оказался в полном распоряжении игрока, – хватай, бери его голыми руками, прыгай по платформам к звездам, он весь твой! – из совместного прохождения частично был выведен соревновательный элемент. Отныне игроки рвались к трону Боузера разными тропами, но даже если успеха достигали они не одновременно, радость все равно была обоюдной.

По-настоящему «подать другу руку» стало возможным в Donkey Kong Country (SNES, 1994). Оба главных героя присутствовали на экране одновременно, но право голоса было поочередным. Первый игрок мог передать второму управление простым нажатием красной «тревожной» кнопки. Нажал – и Данки с присущей ему грубоватостью хлопает по ладош-







ке миниатюрного Дидди: эстафетная палочка передана. Причем потеря жизни одним персонажем еще не была полным провалом: напарник мог «реанимировать» пострадавшего, вытащив его из деревянного бочонка, оставленного на чекпойнте. Поистине «возвращал с того света»!

Два «сапога» пара

Уникальная для 1985 года аркадная инновация – от двух до четырех игроков одновременно – была предложена Gauntlet, которую позже портировали на NES. Тор, Мерлин, Маг, Валькирия и Эльф – такой набор героев, да еще с персональными характеристиками – шик, блеск и красота для середины 80-х. Истинной проверкой командного духа становилась битва со Смертью, способной забирать жизнь сразу у четырех персонажей. Без четких, слаженных действий друзьям сразить этого монстра было не под силу. Страшная аллегория реальности.

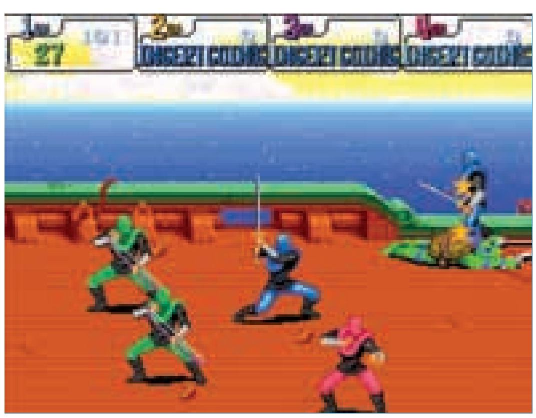
Собственно говоря, подзаголовок этого блока относится к Contra (Gryzor, NES, 1988) и ее неожиданно великолепному сиквелу Shattered Soldier (PlayStation2, 2002). Никогда и нигде до момента выхода первой части не встречалось сочетание живого, ураганного действия и поистине завораживающих пейзажей. Два боевых товарища, стоя у обрыва поросшей мхом скалы, расстреливают из пулеметов несгибаемого босса – неподдельная эпическая картина, пробуждающая у Player 1 и Player 2 высокие дружеские чувства. Создателям «9 роты» было с кого брать пример.

Что касается приличных (приличных!) платформеров с «коопом», вышедших за последние три-четыре года, то тут особо большого выбора нет: Tak: The Great Juju Challenge (PS2, Xbox, GameCube, 2005), Sly 3 (PS2, 2005), Sonic Heroes (PS2, Xbox, GameCube, PC, 2004). Опирающиеся на традиционные принципы жанра, эти игры хороши, но не прекрасны – настолько хватило потенциала. Настоящий же «кооп» следует













Сегодня split-screen – единственное спасение для тех, кто рвется в Live и PS Network, но не может существовать в их пределах из-за плохой связи.

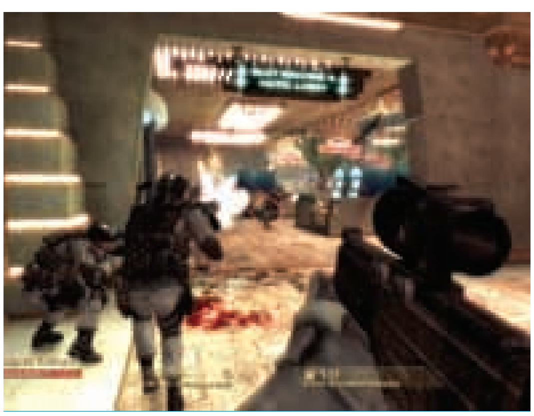
искать в нише beat'em up. Особо ностальгирующим по вымирающему виду советуем вернуться к Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time (SNES, 1992): там не только непрекращающееся рубилово, но и смена ракурса на одном из «гоночных» уровней – откровение для начала 90-х.

Совместное вещание

Split-screen – прогрессивная разработка прошлого века, задачей которой было компенсировать отсутствие сетевых режимов для консолей, и применявшаяся в таком количестве жанров, что перечислять их утомишься, но с развитием Xbox Live и созданного Sony «в ответку» PlayStation Network режим разделенного экрана начал постепенно терять смысл. Сегодня split-screen – единственное спасение для тех, кто рвется в Live и PS Network, но не может существовать в их пределах из-за плохой связи. Противоядие от «губительного» распространения цифровой паутины – Halo 3 в сочетании с The Earth Defense Force 2017. Третья версия флагмана Bungie поддерживает сюжетное прохождение до четырех игроков: первый – сам Master Chief, второй – Arbiter, третий и четвертый – бойцы Elite. The Earth Defense Force 2017 за границы одного экрана допускает лишь двух пользователей, однако это отнюдь не отбивает интереса: стрельбы в игре так много, что делиться с «лишними» напарниками приятными минутами общегородского дестроя не очень-то и хочется. Отвлекаться на два дополнительных «квадрата», когда тебе надо только и делать, что стрелять-стрелять-стрелять, – губительное для небольшой команды занятие.

В одной упряжке

Первый ходит, второй стреляет – простейшая форма взаимодействия, часто встречающаяся в современных многопользовательских шутерах наподобие Battlefield, где присутствует какая-либо техника. Уходит корнями к сериалам Battletech и Mechwarrior, в которых управлять боевыми роботами становилось все тяжелее и тяжелее от части к части – необходима была помощь напарника, и первый игрок ее получил в полной мере. Однако самый большой вклад в развитие этого вида «кооператива» внес Descent (PC, 1995) со своей системой «шести степеней свобод» и претензией называться опаснейшим конкурентом Doom, а затем и Quake на multiplayer-ниве.
Самый заметный и интересный на сегодня проект, предоставляющий возможность кооперативного управления одним средством передвижения, – Armed Assault (PC, 2007) или ее старшая родственница Operation Flashpoint (PC, 2001). Operation Flashpoint вместе с наслаивающимися на нее дополнениями дает три десятка хороших карт для совместного прохождения, а Armed Assault разрешает вновь подключившимся пользователям с ходу вступать в уже начавшуюся битву.











На тепленькое место

Выражение «hot seat» (как вариант «hotseat») пошло от жаргона американских военных («hot buncking»), в основном подводников, вынужденных в казарменной или каютной тесноте распределять спальные места, согласно званию каждого члена команды. Если нивелировать этимологию, получается просто – «по очереди». Так и есть: из-за недостатка контроллеров играем зачастую дружной компанией, прерываясь на передышки после приступов дичайшего смеха и выяснение вечного для нас вопроса «а вы за кем будете?». Мы помним бойни во всех Worms (потому что угарно), во всех Heroes of Might and Magic (потому что великие) и в Silent Storm (потому что по-нашему). В последнем случае, правда, «хотсита» как такового в игре нет, и он создается искусственно – каждый играет за своего бойца. Шахматы нового сумасшедшего времени, они учат не только атаковать аналитически, но и рассчитывать свои действия так, чтобы ударом или выстрелом случайно не зацепить партнера. Думай о себе и в то же время обо всех.

Вырваться в Сеть

Совместное прохождение шутеров по Сети – идея далеко не новая, но с приходом Xbox 360 ставшая в полной мере доступной владельцам консолей. Rainbow Six: Vegas (Xbox 360, PC, 2006; PS3, 2007) и Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (Xbox 360, PS3, PC, 2007) – птицы, вылетевшие из одного гнезда, Ubisoft, и потому системы координирования действий в совместном прохождении у них очень похожи: все построено на ветвистом древе диалоговых окон и живом голосовом общении. «Кооп» в GRAW 2 намного динамичнее и интереснее, чем в предыдущей части: во-первых, теперь от двух-трех попаданий в любую область тела персонаж погибает не сразу – ему можно успеть оказать первую помощь, а во-вторых, упор лежа теперь можно принимать на ходу, без всяких остановок. Vegas же интересна постоянно обновляющимися списками лучших бойцов, которые вывешиваются на доске почета Xbox Live.

Третья игра, из-за которой стоит купить билетик в страну Xbox Live, – Gears of War (Xbox 360, 2006; PC, 2007). Кооперативный режим в ней сильно отличается от обыкновенного, одиночного. На некоторых участках уровней первый игрок (Феникс) идет своей дорогой, а второй (Сантьяго) – своей. Если один из приятелей попадет в серьезную передрягу, второй обязательно придет ему на помощь, перейдя во фланговую атаку, используемую AI в «одиночке» весьма неэффективно.

Массовое помешательство

«Многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – вид ролевых игр, позволяющий множеству людей одновременно играть в постоянно изменяющемся виртуальном мире посредством сети интернет». Этой энциклопедической формулировкой трудно удивить 9 миллионов человек, зависающих в World of Warcraft (PC, 2004), а когда-то начинавших с Ultima Online (PC, 1997) и Everquest (PC, 1999). Совместные крестовые походы на орды монстров, споры кланов («двух хозяйствующих субъектов»), неуклонный рост характеристик героя в одном индивидуальном случае и их падение в другом – MMORPG на сегодня – самая честная компьютерная имитация живых человеческих отношений. Здесь все: дружба, любовь, свадьбы, заговоры, коварство, предательство – список синонимов и антонимов можно продолжать до бесконечности. Попадание в этот безумный мир стоит от $10 до $50, в зависимости от игры и ее комплектации. Самое главное – вернуться обратно здоровым человеком.

Бот в помощь

На тех уровнях игры, которые невозможно осилить без поддержки компьютера, или там, где присутствие напарника обязательно по сюжету, непременно появляется NPC или даже целая группа NPC. Задача у помощников-электроников может быть одна из двух: либо участие в каком-нибудь эпическом сражении (для поддержания, так сказать, его товарного вида), либо предоставление игроку разного рода медвежьих услуг в обмен на опеку. Последнее для человека – самое неприятное и муторное: бот под ногами мешается, аптечки требует, стреляет косо, проходы загораживает – в общем, возись с ним как курица с яйцом и только попробуй вовремя не подлечить – сразу конец всему. Хотя попадаются приятные исключения, например симпатяжка Alyx из Half-Life 2 (PC, 2004) – умная, ловкая, отважная. Кроме того, бывают ситуации, когда напарника можно выдумать самостоятельно, применив специальное заклинание против соперника – Vampire: The Masquerade Bloodlines (PC, 2004) или Bioshock (PC, 2007). Однако, как бы ни были одарены искусственным интеллектом бездушные графические модели, играть все равно приятнее с живыми людьми. Бок о бок, рука об руку. Почему? Потому что веселее вместе! СИ







В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».




Kit Computers
Абсолютный рекорд скорости
Новейшие компьютеры Kit Gamer
на базе двухъядерного процессора
Intel® Core™ 2 Duo
200
230
290
320
Корпоративные и
оптовые продажи
(495) 786-69-45
Розничные продажи
(495) 777-66-55
Интернет-магазин
www.kitcom.ru
intel
Core™ 2
Duo
inside™
Два ядра.
Делай больше.
Компьютеры Kit Gamer в сети компьютерных салонов
„Новослободская" ул. Новослободская, д. 14/19, стр. 4 .... т. 787-63-73
„Люблино" ТЯК „Москва", пав. 2-1-85/86 .... т. 359-80-55; 359-80-56
„Тушинская", пр-д Стратонавтов, д. 9 .... т. 491-01-35; 491-83-10
„Ш. Энтузиастов", КЦ „Буденовский", пав. А1 .... т. 788-15-44; 788-19-14
г. Королев, ТК „Сатурн", пр. Космонавтов, д. 15 .... т. 543-39-58
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside
являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран





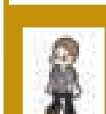
Основной костяк Free Radical Design составляют выходцы из Rare: David Doak, Steve Ellis, Karl Hilton и Graeme Norgate. Это те самые люди, что создали легендарные GoldenEye 007 и Perfect Dark для Nintendo 64 – первые приставочные шутеры, добившиеся широкого признания у масс. Обе игры продались миллионными тиражами, и высокое качество их было подчеркнуто подавляющим большинством критиков.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:
Free Radical Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 24
ДАТА ВЫХОДА:
23 ноября 2007 года
ОНЛАЙН:
http://www.hazegame.com



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

HAZE

СКАЖИ НАРКОТИКАМ – «ТОЛЬКО В ПЕРЕСТРЕЛКАХ»

Killzone. Интересно, как скоро у нас бы забыли этот FPS трехлетней давности, если бы не локализация? Задуманный в недрах Sony как убийца Halo, Killzone на деле оказался просто хорошим шутером, но не более: по сводной статистике рецензий на сайте Metacritic.com, у него оценка 70/100. Но в России спрос на эту, казалось бы, давно устаревшую игру не



Господам из «Мэнтел» не откажешь ни в численности, ни в боевой мощи.



Повстанцы вздумали устроить засаду на пути нашего багги. Смешные!



падает. Этому занимательному явлению я нахожу три объяснения. Во-первых, жанр FPS у нас знают и любят, даром что многие «консольщики» так или иначе играли на PC, где шутеры цветут и благоухают. Во-вторых, графика и мир располагают к себе любителей «серьезного»: та же TimeSplitters, к примеру, слишком комична. В Killzone же и внешне все строго и серо, и тематика соответствующая – священная война за освобождение от вражьих убер-солдат-Хелгастов. В-третьих, определенно, решающую роль сыграла локализация. И раз все эти обстоятельства позволили Killzone несколько лет держаться на верхушке российского хит-парада продаж, охотно верится, что такая же судьба постигнет и Haze.

Да, Haze – это FPS, работа над которым кипит в студии Free Radical Design – той самой, что подарила нам Second Sight и уже упомянутую TimeSplitters. И, в отличие от последней, он более чем серьезен. Место действия – Южная Америка. Две противоборствующие стороны – PMC (частная военная корпорация; эту аббревиатуру давно уже знают наизусть

Нектарный рай: способности наемников «Мэнтел»

Nectar Perception: враги подсвечиваются ярко-оранжевой аурой, благодаря чему видны, даже если прячутся в тени.

Melee Blast: обычный удар по не защищенному шлемом повстанческому лицу становится в десять раз мощнее за счет Нектара. Враги разлетаются, словно от гравипушки!

Nectar Resilience: уменьшение повреждений от попавших в реципиента выстрелов.

Nectar Focus: дополнительный уровень приближения, позволяющий с легкостью выбивать хедшоты.

Nectar Foresight: при передозировке Нектара от возможных угроз будут исходить видимые пульсирующие волны.



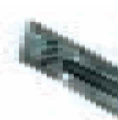
Обратная сторона медали: способности повстанцев

Scavenge: возможность переделывать любую амуницию под свои нужды. Тащите крутую пушку, для которой нет снарядов? Не беда – перекуйте чужие патроны на свои!

Dive & Roll: прыжок с перекатом – то, что «мэнтеловцы» в их тяжелых бронекостюмах никогда не смогут осуществить.

Traps: всевозможные ловушки. Минное поле под слоем грязи положит не одного супостата.

Play Dead: возможность в определенный момент – когда вражьи пули уже изрядно потрепали здоровье, но жизнь еще теплится – притвориться мертвым. Ведь Нектар автоматически вычеркивает трупы из поля зрения наемников!



Weapon Steal: ваше кун-фу круче мэнтеловского! Подобравшись в упор, можно выхватить оружие врага и употребить против него самого.

Nectar Grenades/Knives/ Pack Shots: добывая Нектар из тел поверженных солдат «Мэнтел», можно начинить им оружие. Гранату, к примеру – взрыв такого «нектарина» в комнате, полной наемников, приведет к моментальной передозировке – и они поубивают друг друга за вас.

Revive: оказание медпомощи пострадавшему товарищу.







Получить серьезное, но не смертельное ранение; прикинуться мертвецом; переждать, пока солдат, не видящий трупов, спокойно отвернется; незаметно подкрасться сзади; заставить гада захлебнуться Нектаром.



Korn в Haze

Широко известная ню-метал группа Korn записала песню по мотивам Haze. Поверьте, мы удивлены не менее вашего! Джонатан Дэвис, фронтмен группы, оказался большим фанатом видеоигр – и Haze вдохновила его на написание одноименной песни, которая выйдет одновременно с релизом игры. Что, надо сказать, является прецедентом – песня станет не придатком к игре, а полноценным синглом, да еще и клипом обзаведется.




Враги не горят – это Нектар так подсказывает бойцу цели.



поклонники MGS) «Мэнтел» и повстанцы, желающие свергнуть правительство и вручить бразды правления регионом своему предводителю – Кожаному плащу. Невинно звучащая по-русски кличка в оригинале производит совершенно иное впечатление – ведь речь идет о человеческой коже. Отловом зловещего бунтаря и предстоит заняться новобранцу «Мэнтела» Шейну Карпентеру – простому хорошему парню, чьими глазами мы будем наблюдать за событиями Haze. За три дня Карпентер многое испытает и многое узнает – и переметнется на сторону повстанцев. И тогда уже бывшие соратники превратятся в безликих агрессоров в серо-желтых бронекостюмах – ни дать ни взять, те же самые Хелгасты.

Нектар, напиток богов!

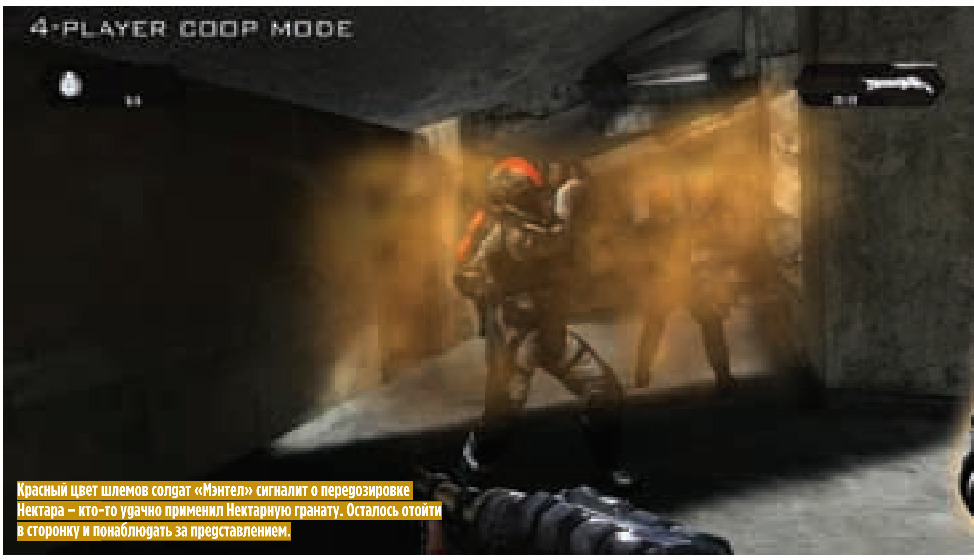
Центральную роль как в сюжете, так и в геймплее играет «Новокето-тиразин», также известный как Нектар, – препарат, который употребляют поголовно все солдаты «Мэнтела». Он улучшает боевые способности, зрение, реакцию и вообще превращает перестрелки в удовольствие без некрасивого послевкусия: благодаря Нектару даже трупы исчезают прямо перед глазами наемников. Одна незадача: передозировка препарата приводит к потере контроля над собой и произвольной стрельбе по всему подряд – включая соратников. Таким образом, Нектар – и самое грозное оружие, и самая большая слабость солдат «Мэнтел». Слабость, которой повстанцы не преминут воспользоваться.
С Нектаром связан и любопытный подтекст, который сценарист Роб Ескомб (Rob Yescombe) вложил в Haze. Препарат ведь заменяет цензора, не позволяя геймеру видеть всех ужасов войны. По сути, и для солдат «Мэнтел» боевые действия – видеоигра. Где трупы исчезают, враги подсвечиваются и локации из себя все сплошь красивые да приятные. Да и первая часть Haze (когда Карпентер – один из «мэнтеловцев») больше походит на пропагандистский ролик – нам показывают торжественный марш компании доблестных вояк, которые запросто расправляются с жалкими недотепами-повстанцами. Карпентер не чувствует, что все убийства происходят на самом деле; люди для него остаются не более чем мишенями в тире. И лишь перейдя к повстанцам, он оказывается лицом к лицу с истинным положением вещей. С помощью этого трюка – «игра в игре» – Роб пытается подчеркнуть, что «нектарная» антиутопия от нас совсем недалека.

Из первых уст

Итак, первая составляющая успеха на месте: Haze – серьезный FPS. О наличии второй красноречиво заявляют скриншоты: графика в Haze очень прилична. Что же касается третьей, спешу сообщить более чем приятную для многих новость: Haze локализуют. Переводу подлежат не только менюшки да субтитры – все диалоги в игре дублированы, причем качественно!
Компания Vellod Impex, ответственная за дистрибуцию Haze в России, любезно поделилась с нами бета-версией игры, дабы мы составили собственное впечатление о готовящемся







Красный цвет шлемов солдат «Мэнтел» сигналит о передозировке Нектара – кто-то удачно применил Нектарную гранату. Осталось отойти в сторонку и понаблюдать за представлением.



проекте. И оно заключается в том, что перед нами – еще одна Killzone, потенциальный лидер продаж PS3-игр на долгое время и просто качественный шутер. Несмотря на обилие багов, бета Haze вполне позволила понять, какими чертами будет обладать финальная версия. О хорошей детализированной картинке и достойном русском дубляже мы уже упомянули, равно как и о том, что всю игру мы ни разу не покинем главного героя, Шейна Карпентера. Обещанное полное отсутствие загрузок (в бета-версии они все же были) и полная линейность игры вкупе с неизменным видом из глаз Карпентера должны помочь игроку проассоциировать себя с героем и позволить в полной мере ощутить все те гадости, что ему придется натворить во время службы в «Мэнтел».

На первую миссию Карпентера бросают буквально через пару минут после начала прохождения. Он – новенький, хоть и сержант, и в напарники ему назначают коллегу – сержанта Дюваля, который будет сопровождать и наставлять героя в завязке игры. Дебютное задание Карпентера и его отряда – пробраться через джунгли к месту падения сбитого повстанцами самолета и реквизировать перевозимый им Нектар. Джунгли изобилуют радующими глаз деталями – и трава густая, и бабочки над ней порхают – но в зарослях легко упустить из виду повстанцев. Тут-то на помощь и приходят способности, которые дарует Нектар! Спасти груз Карпентеру, увы, все равно не суждено – он поспеет только на пафосную до скрежета зубовного сцену гибели пилота.

Второе задание от первого отличается капитально. Бравый отряд замечает с воздуха самого лидера повстанцев, Кожаного плаща, и, высадившись и оседлав внедорожник, бросается в погоню. Действие разворачивается уже в песчаных каньонах – и насколько джунгли были красивы и насыщенны, настолько здешние пейзажи пустынны и серы. Контраст этот, увы, отнюдь не свидетельствует в пользу игры – остается надеяться, что первый этап не останется единственным, который можно

Перед нами – еще один потенциальный лидер продаж PS3-игр на долгое время и просто качественный шутер.

Джонатан Дэвис, вокалист группы Korn:
«Игры для меня – религия, а Haze – это нечто!»

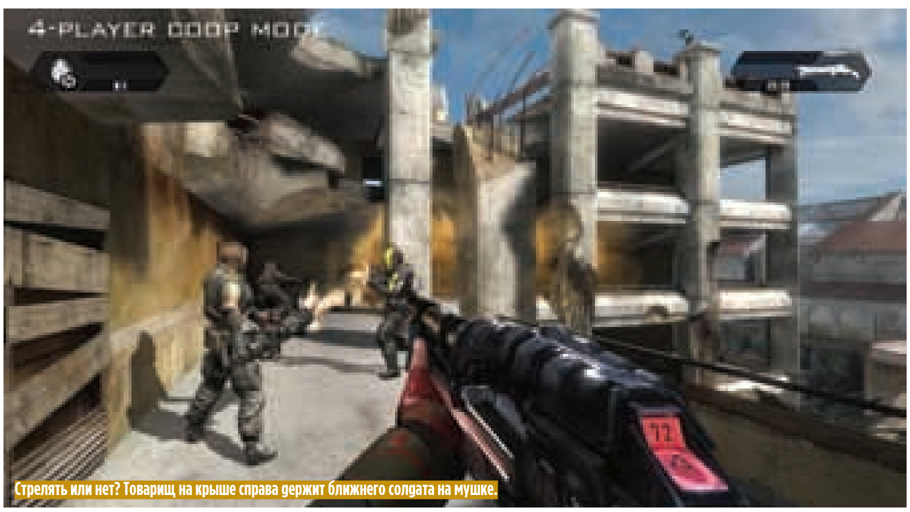
Free Radical Design:
«Наш главный дизайнер до Haze работал помощником в пекарне. Этот опыт дал ему все необходимые для геймдева способности – неослабевающую любовь к тортикам».

Роб Ескомб, сценарист:
«Подобная цензура существует во всем – от кино до видеоигр. Haze – не о том, что может произойти, – она о том, что, метафорически выражаясь, происходит прямо сейчас».



Хотя в багги четыре места, ничто не помешает при игре в компании захватить парочку средств передвижения.





Стрелять или нет? Товарищ на крыше справа держит ближнего солдата на мушке.

будет назвать впечатляющим. Стоит упомянуть и очень важную возможность кооперативного прохождения кампании. Вышеупомянутый багги был рассчитан на четверых: водитель, два пассажира и оператор турели (почти как в Halo) – и всеми четырьмя наемниками могут управлять люди. Для этого достаточно лишь начать (или продолжить) кампанию, разрешив другим игрокам подключаться к действу через Интернет – как только к вам присоединится товарищ, он просто заменит одного из ранее управляемых AI соратников. Ожидается, однако, и split-screen на двоих. На службе у «Мэнтел», надо признать, напарники-то вам толком и не будут нужны: под Нектаром и один в поле воин. Зато на стороне повстанцев, когда союзники на вес золота, осторожность и здравость решений, присущие опытным геймерам, сослужат хорошую службу.

Кормим копилку?

Сами разработчики позиционируют различные стили игры за армейца «Мэнтел» и повстанца как «две игры в одной». Мы же отметим, что ни одна из этих «игр», составляющих Haze, сама по себе не является новым словом в жанре – но смесь их может быть взрывной. Именно на мультиплеер мы возлагаем большие надежды. Если Free Radical Design удастся сбалансировать столь разные по стилю игры противоборствующие стороны, то у PlayStation 3 появится эксклюзивная замена Halo. Ведь, как ни крути, на данный момент лучшим FPS на приставке является обделенный мультиплеером The Darkness.

Haze – без сомнения проект многообещающий, даром что первая отечественная PS3-локализация. Для кого-то он может показаться слишком серым и безликим, но для публики, нарасхват разбирающей коробки с Killzone, Haze – удар прямо в точку. Так что мы ожидаем высоких продаж – на средства с которых Free Radical Design будут доделывать TimeSplitters 4. Которая, в свою очередь, порадует любителей аркадности и юмора в шутерах. И будет всем счастье. СИ

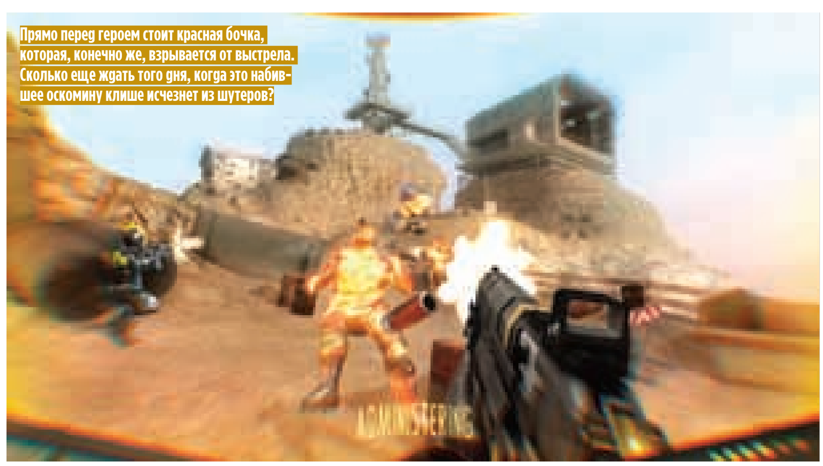

Это президент «Мэнтел». Ему, как и всем политикам, стоит верить. Нежно и преданно.

Haze [heiz], сущ.
1) легкий туман, дымка
2) неясность, нечеткость
3) туман в голове; нечеткость мыслей

Хит?!

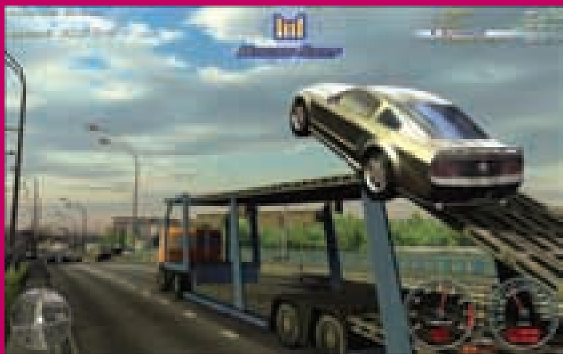
ЗА:
- Красивый технологичный серьезный FPS
- Качественная локализация
- По-настоящему разные стили игры за две фракции
- Потенциально интересный мультиплеер

ПРОТИВ:
- Если рассматривать игру за наемника и повстанца отдельно, то ни в том, ни в другом случае не будет заметно достаточно серьезных нововведений для жанра
- Чрезмерная серость и обыденность многих уровней


Прямо перед героем стоит красная бочка, которая, конечно же, взрывается от выстрела. Сколько еще ждать того дня, когда это набившее оскомину клише исчезнет из шутеров?


Процессор Intel® Core ™ 2 Duo T5600
Беспроводная сеть WiFi
Привод DVD-RW
Гарантия 3 года
intel
Centrino Duo
Core 2 Duo inside
реклама
Развлечения
Восторг
Где угодно
SD

Аббревиатура IRS расшифровывается как Incredible Racing Simulations. Ничего себе заявочка, не находите? Особенно для команды, которая только начинает восхождение к вершинам игрового олимпа и состоит всего-навсего из восьми человек. Зато все они очень амбициозны, обожают гонки, причем не только виртуальные, но и «живые», и, что немаловажно, хотят сделать такую игру, чтоб не скучно было играть самим.









1



2



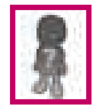
3

MOSCOW RACER

МОСКОВСКИЕ ГОНЩИКИ ВНОВЬ ПЫТАЮТСЯ НАНЕСТИ ОТВЕТНЫЙ УДАР.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: IRS Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года
ОНЛАЙН: www.irsgames.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Погоды на скриншотах пока не видать, но раз ее обещают, поверим на слово и подождем.

2 Авторы говорят о повторах с фокусировкой изображения, замедлением времени и кучей интересных ракурсов. И это приятно, ведь в гоночных играх частенько пренебрегают подобными вещами. А жаль.

3 Пока на машинах ни пылинки, и мы вовсе не уверены, что IRS Games позволит их испачкать.

В России, как известно, есть две неизбывные беды: дураки и дороги. Видимо, по традиции, и отечественный игропром тоже страдает парочкой хронических заболеваний: каждый второй разработчик берется делать или Fallout MMORPG, или гоночный проект о московских стритрейсерах. Справедливости ради заметим: глобальные онлайн-игры иногда получаются – как-нибудь между делом гляньте на Nuclear Age (nuclearage.ru). А вот с гонками пока что не очень... Но не будем вспоминать о судьбе Lada Racing Club или «Адреналин 2: Час Пик», тем более народные массы оценивают их по-разному. Лучше поговорим о новом проекте – Moscow Racer.

Разумеется, идея игры не нова: каждый заезд – это энергичная схватка на переполненных трафиком улицах. Правда, многокилометровых пробок в духе «Адреналин 2: Час Пик» нам не обещают, да и сами авторы предпочитают именовать свое детище не иначе как «наш ответ Need For Speed». Иными словами, углядели пробку – придумайте, как ее объехать или нырните в переулок, поскольку лихости и бесшабашной удали в стиле Burnout ждать не приходится. Впрочем, рано впадать в отчаяние, копией Need For Speed игрушка не станет. К примеру, подсчет очков в Moscow Racer скорее напоминает гонки Формулы-1: за первое место игрок получит 10 очков, за второе – 6 и так далее.

Трасс обещано всего лишь чуть более полутора десятков – согласитесь, по нынешним меркам не слишком много. Зато колесить можно будет и по Москва-сити, и по Кутузовскому проспекту, и по Кремлевскому кольцу, и по Рублевке, и по исторической части города. Пока предполагаются дневные и ночные заезды, ну а дадут ли нам погонять по утренней или вечерней Москве – неизвестно. Между прочим, разработчики хвастаются, что выверяли геометрию по спутниковым снимкам. Правда, о степени достоверности они скромно умалчивают, так что не исключено, что некоторые игровые районы будут лишь отдаленно напоминать настоящие. Впрочем, подобные вещи обычно расстраивают только аборигенов.

Еще одна пикантная подробность: IRS Games не интересуется отечественными автомобилями, видно у нее иные источники вдохновения. Нам предложат американские, европейские и японские машинки. Пока авторы рассказывают о железных конях трех видов: одни – американские muscle cars – мощные, но сложные в управлении, другие – юркие «японки» и не столь внушительные, зато управляться с ними гораздо проще, третьи – европейские, своего рода золотая середина. Кроме того, будет еще один класс машин, но его пока держат в секрете. Такая вот нехитрая схемка.

Покуда это все, что поведали разработчики, но если они расщедрятся и откроют новые подробности, мы с вами обязательно поделимся. А пока предлагаем скрестить пальцы на удачу и пожелать, чтобы новинку встретили лучше, чем предшественниц. В сущности, даже «Адреналин 2: Час Пик» оказалась совсем неплохой игрой, особенно по сравнению с тем, что было до нее. Хотя до настоящего всенародного хита, который бы зацепил самый широкий круг геймеров, ей далековато. А ведь так хочется заполучить гоночный проект, чтобы и самим порадоваться, и Западу показать было не стыдно. В конце концов, в других-то жанрах мы уже давно делаем успехи, верно? СИ


HELL NO!
2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.
они убили наших друзей. они забрали наши дома.
они уничтожили все, что нам дорого.
но мы не отдадим им наш город. никогда.
WWW.HELLGATELONDON.COM
Games for Windows
PC DVD
РУС
18+
flagship STUDIOS
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:
www.electronicarts.ru/SupportCenter/
support_russia@ea.com
тел: +7 (495) 642 73 97
Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.





На сей раз игрокам предстоит побывать на просторах вымышленной страны постсоветского пространства – Чернаруси. Боевые действия в ArmA 2 датированы 2009 годом, однако заварушка началась года за два до этого. Возмущенное человечество не может смириться с гибелью страны, а США так и вовсе посылает на остров отряд миротворцев. Именно этим подразделением и предстоит командовать игроку.



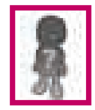






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person.tactical.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 50
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** www.arma2.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 А пилотов-то нет! Непорядок! Ладно, лишь бы к релизу появились.

2 Судя по скриншотам, тут нужна новая начинка для системного блока. Но может и обойдется.

3 Смена дня и ночи уже привычная в жанре, есть и в ArmA 2. Насладиться можно не только восходами и закатами, но и резкой сменой погоды.

4 На острове не только степи да леса – найдется место и для городских пейзажей.

5 В первой ArmA мы видели окрестности в радиусе десяти километров. Каким будет обзор в ArmA 2 – большой вопрос.

ARMA 2

ДОБЛЕСТНЫЕ МОРПЕХИ США В НОВОЙ БИТВЕ ЗА ДЕМОКРАТИЮ.

Начнем с главного: Bohemia верна себе. Пока другие в погоне за поклонниками поспешно упрощают продолжения, она не сдает позиции. Как не вспомнить недавно вышедшую DiRT, которую и симулятором-то не назовешь! Но в ArmA все иначе. Хотите, чтобы вас вели за ручку? Добро пожаловать в Call of Duty и Medal of Honor. Желаете быстрых баталий по Сети и не намерены особо вникать в происходящее? И дальше запускайте Counter-Strike, ведь разработчики ArmA 2 приближаются к реалистичности почти вплотную. Другими словами, если кому-то не приглянулась первая игра, не понравится и вторая.

Возьмем новую физическую модель, позволяющую учесть сопротивляемость материалов. Хорошая ведь штука! В студенческие годы от сопромата в дрожь бросало, а теперь он радует. Да и правдоподобную баллистику испытать приятно. Но гораздо важнее другое. Разработчики обещают, что противник сильно поумнеет. Правда, речь идет не о точности, а о большей достоверности в действиях врагов. К слову, точности-то как раз и раньше хватало. Помнится, из-за нее в первой части ArmA не раз и не два пришлось понервничать. Ну кто, скажите, сохранит спокойствие, когда не в меру меткий вражина лупит из пулемета и попадает в голову, да в кромешной тьме, да с нескольких сот метров? Забудьте о безумной пальбе с расстояния в километр и шальных пулях. В девяти случаях из десяти опасности нет. Иное дело затаиться до времени и обстрелять в самый неподходящий момент – вот это всегда пожалуйста.

Заранее оговоримся, хотя внешность для подобной игрушки и не главное, разработчики не намерены топтаться на месте. Как ни крути, стремление к большему правдоподобию разумно: уходят в прошлое времена, когда приходилось передвигаться между кучками пикселей, представляя себя настоящим солдатом. Только поглядите на скриншоты: детализация ландшафта гораздо подробнее, чем в той же ArmA, а на корпусах техники хорошо видны самые что ни на есть всамделишные царапины и вмятины. Некоторые кадры вполне сойдут даже за репортаж из горячей точки. Но техникой и оружием дело не ограничится. Оглушительная канонада, едва ли не настоящие взрывы и выстрелы, а еще дожди с ветрами – все это заставляет поверить в происходящее на экране.

Не обойдется новинка без экономики и элементов RPG. Конечно, и для того и для другого местечко нашлось уже в ArmA: Queen's Gambit, но авторы утверждают: это был только первый шаг, а в ArmA 2 все окажется куда серьезнее. Кроме того, и в однопользовательской игре, и в многопользовательской нам предложат до 50 единиц боевой техники. Разумеется, речь идет о технических средствах, необходимых для битв на суше, в воде и воздухе. Уже известно, что площадь нового острова целых 650 км^2. Вот уж точно, есть где развернуться! Напомним, что в первой ArmA островок был чуть ли не вполовину меньше.

Напоследок о грустном: пока приходится довольствоваться только четырьмя цифрами – 2008. Предположительно второй квартал, но это слухи, которым вряд ли можно верить. Не стоит забывать, Bohemia Interactive Studio редко выпускала что-то вовремя. СИ

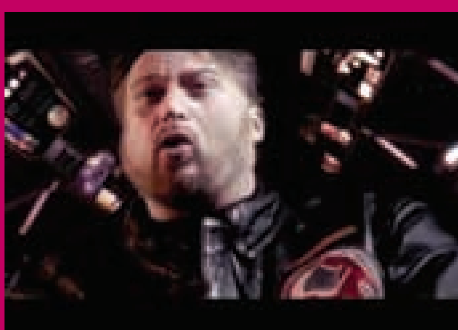

SALOMONFREESKI.COM
SYNDICATE DOWN PARK & GANGSTER PANT
БЫЛО ТРИ УТРА И Я ОТСНЯЛ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ, ЧТО ХОТЕЛ. НО ЧАРЛЬЗ И НЕ ДУМАЛ ЗАКАНЧИВАТЬ, ПОЭТОМУ ИЗ ВЕЖЛИВОСТИ Я ПРОДОЛЖАЛ СНИМАТЬ. ТУРНЕ ПО СЕВЕРУ КВЕБЕКА НАЗЫВАЛОСЬ «BIG RAIL TRIP». ИДЕЯ ТУРНЕ ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ТОМ, ЧТОБЫ СКАТИТЬСЯ ПО ВСЕМ САМЫМ ДЛИННЫМ ПЕРИЛАМ, КОТОРЫЕ ТОЛЬКО МОЖНО БЫЛО НАЙТИ. ВЫБИРАЛИ ЛЕСТНИЦЫ ДЛИННОЮ БОЛЕЕ 70 СТУПЕНЕЙ. СТИЛЬ – КАНАДСКИЙ, Т.Е. БЕЗ КИКЕРА. СЛАЙД, КОТОРЫЙ ВЫ ВИДИТЕ НА ФОТОГРАФИИ, НЕ БЫЛ ОСОБЕННО ДЛИННЫМ, НО ЗАТО БЫЛ ТЕХНИЧЕСКИ СЛОЖНЫМ – СНАЧАЛА НЕБОЛЬШОЙ СПУСК, ЗАТЕМ ОЧЕНЬ ДЛИННЫЙ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ УЧАСТОК, ПОСЛЕ КОТОРОГО ПЕРИЛА СНОВА КРУТО ШЛИ ВНИЗ. ВСЕ ЭТО НАЧИНАЛОСЬ С ПЛОСКОЙ ПЛОЩАДКИ НА ПАРКОВКЕ И РАЙДЕРЫ ПООЧЕРЕДНО РАЗГОНЯЛИ ДРУГ ДРУГА С ПОМОЩЬЮ АВТОМОБИЛЯ, ЧТОБЫ ЗАПРЫГНУТЬ НА РЭЙЛ.
-ЯН КОБЛ
SALOMON

Личный хард для игры?

Хотя такой способ распространения и кажется необычным, нечто похожее уже случалось, только совсем в иной области. В этом году группа The White Stripes выпустила на карте памяти новый альбом. Правда, это был скорее рекламный трюк, нежели вынужденная мера, ведь меломаны получили всего-навсего 50 минут музыки. С Darkstar дело иное, здесь подобный ход вполне оправдан.











1



2



DARKSTAR

АЛЛЕН УИЛЬЯМС И ЕГО «ТЕМНАЯ ЗВЕЗДА».

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
adventure.first-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

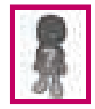
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Parallax Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
4 квартал 2007 года

ОНЛАЙН:
www.darkstar.gs



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Выглядит Darkstar как высокобюджетный sci-fi фильм! Хотя в игре навечно застывшие пейзажи, авторы обещают 360 градусов обзора и кучу деталей, «оживляющих» картинку.

2 Нас ждут главным образом палубы космических кораблей, но, может, и в городах будущего побываем – ноги разомнем.

Начнем с места в карьер. В собственной криогенной камере после 300-летнего сна пробуждается Джон О'Нил, капитан космического корабля Wetswick. Джон преспокойно спал бы себе и дальше, но случилась беда: после атаки неведомого врага все системы звездолета оказались заблокированы. Само собой, открыть биозамки может только ладонь О'Нила. Да вот незадача: наш герой совершенно не помнит, что он капитан. Неизвестно, в чем причина, возможно, сбоит система безопасности или при разработке космического корабля о нападении просто не подумали.

Что и говорить, такая завязка сгодится едва ли не для любого жанра – point-n-click, FPS или action/RPG. Но и сами разработчики, и их руководитель Дж. Аллен Уильямс (J. Allen Williams), заявляют, что их творению надлежит называться не иначе как «интерактивным кино». Правда, говорят они это уже лет семь, ведь именно столько времени игра находится в разработке. Мало того, сам Аллен задумал интерактивное приключение еще в начале 90-х годов! По всей видимости, именно тогда подобные игры были особо популярны. Хорошо известно, что всему на свете рано или поздно приходит конец, потому речь наконец-то зашла о релизе. Ну а поскольку случилось это совсем недавно, вы и читаете превью только сейчас.

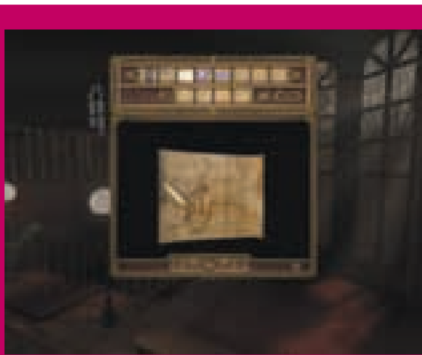
Итак, чего же ждать от Darkstar? Во-первых, не самой плохой игры актеров, их, кстати, больше полусотни. Причем многие участвовали в сериале Mystery Science Theater 3000, а значит, понимают, как себя вести перед камерой. Уже что-то. Во-вторых, хорошей музыки. Мы услышим канадскую рок-группу Rush. Ребята известны еще с конца 60-х, играют они в основном в жанре hard rock, но не чураются и heavy, и progressive. В-третьих, возможности самому выбирать свой путь. К сожалению, лишь одна ветка сюжета верна, а остальные так себе, зато всего их более десятка.

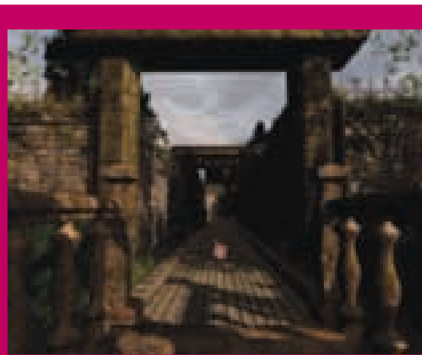
Если не промахнемся и чутье не подведет, нас ждет долгое и интересное приключение, сулящее встречи с симпатичными пилотами (женского пола, разумеется), воинами Марсианской Армады и кораблем, который стережет Darkstar – черную дыру, застывшую в пространстве и времени.

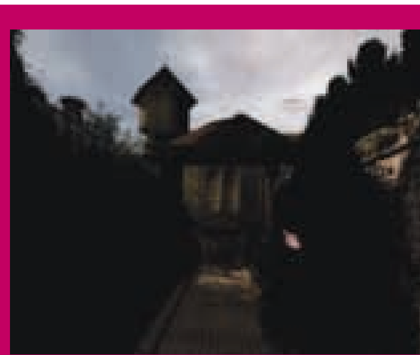
Пара слов о размерах Darkstar, а точнее в их защиту. Parallax Studio окончательно еще ничего не решила(!), но утверждает: 20, а то и все 30 Гбайт, игра обязательно займет. Многовато, не находите? Зато качество картинки обещает быть на уровне. Призадумаемся, куда бежать с такими объемами? Бить рекорды по количеству DVD в коробке, к великому счастью, никто не собирается. Так что не пугайтесь раньше времени. Сами разработчики видят две возможности: 1) выпустить игру на Blue-ray; 2) сделать ее на портативном жестком диске (к слову, тогда игрушку даже не придется устанавливать.

Кстати, вас не удивляет, что проект уже столько лет в производстве, а деньги у студии все еще не кончились? Не исключено, что Darkstar «подкармливают» за счет анимации, клипов и документальных фильмов – Parallax Studio занимается не только играми. Как бы то ни было, семилетняя эпопея – яркий пример того, что нужно вовремя остановиться. Поставит ли Дж. Аллен Уильямс последнюю точку в этом году? Хотелось бы верить. СИ


Реклама. Товар сертифицирован
UPGRADE*!
West
SPECIAL EDITION RED
West
SPECIAL EDITION SILVER
West
STREAMTEC FILTER
Минздравсоцразвития России предупреждает:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ
ВСЁ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ
*МОДЕРНИЗАЦИЯ
МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ







О некоторых вещах хотелось бы рассказать отдельно. Во-первых, в игре обещаны несколько уровней сложности с гибкой системой подсказок. Во-вторых, мы сможем комбинировать не только предметы, но и сны, и даже… мысли. А еще нам придется поломать голову, толкуя сновидения.

1



2



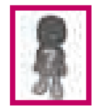






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Lighthouse Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Zoetrope Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2007 года
ОНЛАЙН:
www.zoetropeint.com/In/Ineng.htm



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 **Новенький, с иголочки движок CPAGE, сделанный специально для проекта, позволит менять масштаб картинки, а видеть на 360 градусов. Похоже на Scratches?**

2 **Zoetrope Interactive обещает: пейзажи и интерьеры не статичны. На свежем воздухе будут летать птицы, а в комнате – пыль и мухи.**

DARKNESS WITHIN: IN PURSUIT OF LOATH NOLDER

ВДОХНОВЛЕННЫЕ ЛАВКРАФТОМ.

Литературное наследие Говарда Лавкрафта, к радости его многочисленных поклонников, весьма обширно. И каждый находит в нем что-то свое: одни тоскливыми зимними вечерами читают книги писателя, другие любят экранизации или «охотятся» за игрушками, идеи которых навеяны создателем сказок о Ктулху. Ну а третьи предпочитают взять быка за рога и эти самые игры делать. К их числу принадлежат и сотрудники безвестной Zoetrope Interactive, решившие дебютировать с Darkness Within. Об их первой игре, созданной под влиянием именитого мастера ужасов, мы и расскажем.

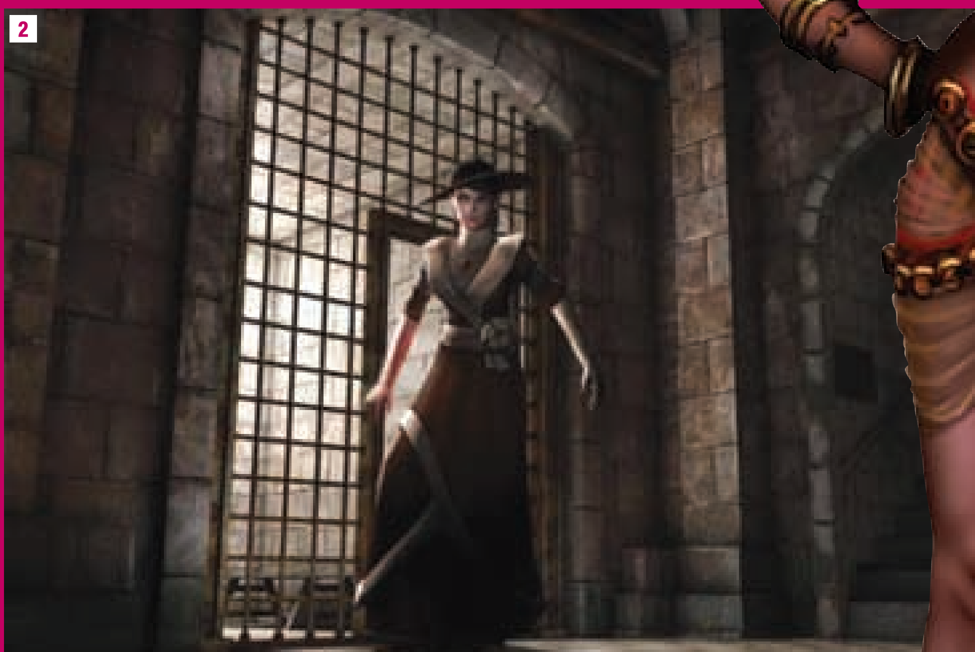
Нас ждет захолустный Хиллтаун, тихий городок, вроде тех, о которых так часто рассказывал Лавкрафт. Правда, на дворе не обычное для писателя начало XX века, а 2011 год, но, кажется, это единственное отступление от традиций. Город жил мирно, спокойно, и ничего там, как водится, не происходило, как вдруг в один прекрасный день все изменилось… Незадолго до этого частный детектив по имени Лоа Нолдер по долгу службы оказался в Африке. Болтали, будто, странствуя по континенту, этот неугомонный хиллтаунец добрался до одного из древнейших племен и выведал у шаманов слишком много тайн, причем таких, о которых человеку непосвященному знать не следует. Слухи оказались не беспочвенными: когда Нолдер вернулся, выяснилось, что его кожа приобрела нездоровый оттенок и покрылась рубцами, мало того, даже друзья не признавали в детективе прежнего товарища. Но и этим не ограничилось. Первое же дельце, которым Лоа занялся по возвращении, началось с неприятностей: он стал главным подозреваемым в деле об убийстве состоятельного Кларка Филда. А завершить расследование предстоит кому? Разумеется, вы уже догадались. Правда, нам предложат роль не самого Лоа Нолдера, а полицейского детектива Говарда Лорейда. Заметим, что прежде Говард никогда с Лоа не встречался и они никак не связаны.

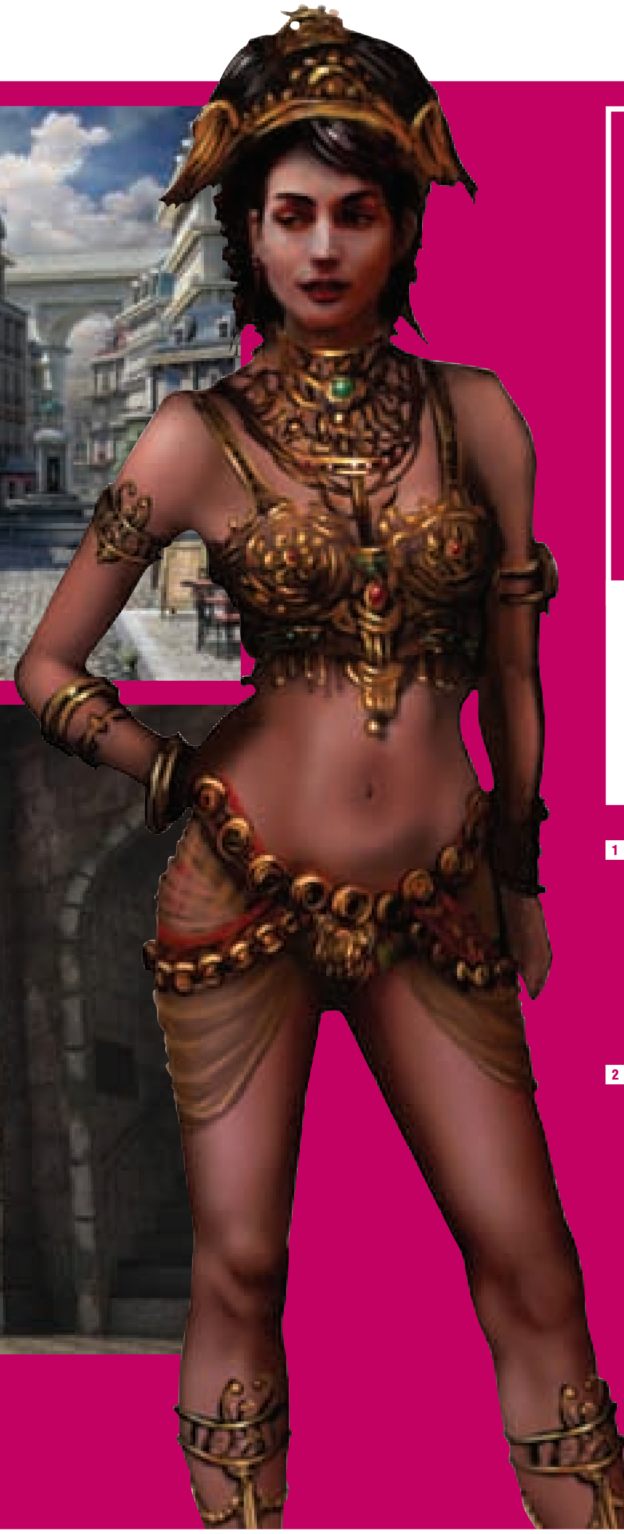
Пока наших западных коллег немного смущает, что подробностей маловато, да и то, что Zoetrope Interactive еще молодая и неопытная студия. К тому же, заслуги Lighthouse Interactive как издателя сомнительны. Как ни крути, определенный резон здесь есть: Lighthouse не слишком внушает доверие, ведь в ее послужном списке числятся невнятные приключения Delaware St. John, да скучнейшая Keepsake, выход которой в 2005 году стал чуть ли не самым большим разочарованием для любителей приключений. Ну а Zoetrope так и вовсе темная лошадка, ведь это первая работа маленькой студии из Стамбула. Хотя у медали есть и другая сторона: вспомним Darkfall и Scratches, их, между прочим, тоже сделали новички, а оказалось, что для настоящих поклонников жанра это едва ли не лучшие проекты года.

К тому же, у начинающих разработчиков большие планы: игра еще не сошла со стапелей, а они подумывают сделать Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder частью трилогии. Так что, если все пойдет хорошо, в скором времени мы увидим и остальные эпизоды. Будем надеяться на лучшее, ведь опыт новеньких серий про Сэма и Макса показал, что даже при небольших затратах можно делать отличные игры, которые неплохо продаются. Правда, что и как, мы сможем понять не раньше конца года, а пока что посмотрим на скриншоты и помечтаем. СИ

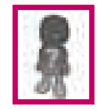

РУС
2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.
ИГРАЙ В FIFA 08
EA SPORTS
FIFA 08
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
КОММЕНТАТОРЫ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ЮРИЙ РОЗАНОВ
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
www.fifa08.com
www.electronicarts.ru
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
NINTENDO DS
Wii
EA mobile

1


2




ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Anaconda
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4Head Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.4head.de



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Что и говорить, Мата Хари прекрасно выглядит, а внимание разработчиков к деталям даже удивляет. Вот только в каком разрешении удастся увидеть картинку?

2 4Head Games взяли для демки не движок игры, а пререндеренные ролики. Хорошо это или плохо – решайте сами.

MATA HARI

НЕЛЕГКАЯ ЖИЗНЬ МАРГАРЕТЫ ГЕРТРУДЫ ЗЕЛЛЕ.

Еще в конце прошлого века Мату Хари стали понемногу забывать, что уж говорить о дне сегодняшнем. Между тем история двойного агента, танцовщицы и куртизанки когда-то гремела на весь мир, а имя этой женщины, во времена Первой мировой войны трагически погибшей «на службе», было известно всем и каждому. Рассказать о тех событиях взялась 4Head Studios при поддержке Anaconda, а уж этот-то издатель знает толк в шпионских квестах с интересными загадками. Сомневаетесь? Припомните прекрасные приключения: Undercover: Operation Wintersonne и Operation: Dual Motives, которые увидели свет благодаря этой компании.

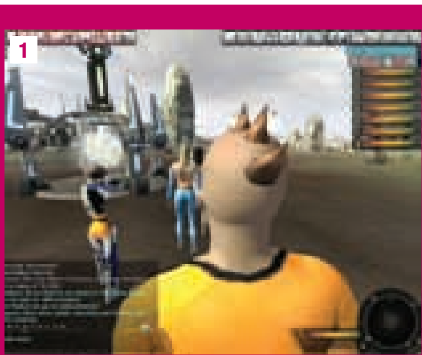
Но вернемся к нашей игре. Как и в случае с Undercover: Operation Wintersonne, мы получим классическое point-n-click развлечение. Придумывают сюжет и создают дизайн, может и не самые именитые, но несомненно талантливые мастера Хал Барвуд (Hal Barwood) и Ноа Фальстейн (Noah Falstein). Хал известен благодаря работе над великолепной Indiana Jones and the Fate of Atlantis, а к Ноа успех пришел после Indiana Jones and the Last Crusade. Конечно, было это давно, и с тех пор они в громких проектах не участвовали, но талант ведь не уходит с годами, верно?

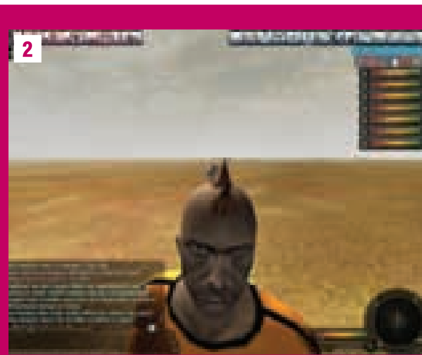
К тому же, Барвуд и Фальстейн обещают сделать игру не только интересной, но и необычной. Нам известна лишь завязка: агент секретной службы Оскар Самсонет вербует Мату Хари и отправляет в путешествие по европейским городам. Ей предстоит соперничать с несколькими шпионами, а в случае провала красотка вернется в предыдущий город. Как это будет выглядеть, и что ждет нашу героиню при неудаче, авторы скромно умалчивают. Пока нам показали коротенькую демоверсию, и в подробности предпочли не вдаваться. Что ж, чем больше неразгаданных тайн, тем занятнее интрига.

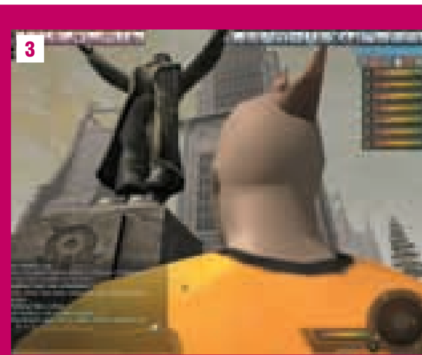
Следующий вопрос: будут ли мини-игры? Почему бы и нет, уже сейчас 4Head Studios заявляют, что Мата Хари сможет исполнить по крайней мере несколько танцев. Естественно, танцевать она будет не для собственного удовольствия и не для услаждения игроков. Просто именно таким способом нужно отгадывать загадки. Вот простой пример: пока героиня не обратит на себя внимания нужного человека, тот ее и не заметит, а уж тем более не поделится секретной информацией. Еще бы угадать какие па он предпочитает и исполнить их правильно...

Не обойдется и без разного рода шпионских приспособлений. Наверняка Джеймс Бонд рассмеялся бы, едва взглянув на простенькие фотокамеры или устаревшие машины для дешифровки, но не забывайте: мы в начале XX века и здесь подобная техника очень даже к месту. К тому же в шкуре современного шпиона нам доводилось побывать не раз и не два, а вот в роли агента столетней давности пока не случалось.

И последнее. Многие скептики уверяют, будто в действительности Мата Хари и Германии никакой особой пользы не принесла, и Франции не слишком навредила, а все разговоры о ее неимоверных успехах лишь сплетни да домыслы. Как бы там ни было, но если вы не любите читать исторические книжки и не можете разыскать фильмы о прекрасной танцовщице, а эпоха вас занимает, дождитесь выхода этой игры. Тем более разработчики обещают, что все в ней будет основано на самых достоверных источниках, поэтому выводы делайте сами. СИ

1 

2 

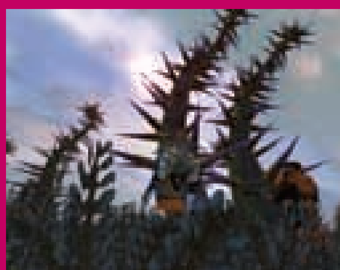
3 

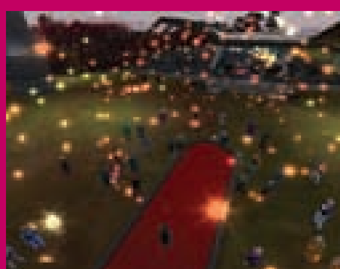
1 Посмотрите налево: перед нами – типичный телепорт. Незаменимая штука для путешествий на большие расстояния.

2 Руки согнуты в локтях, корпус немного вперед – еще один кросс по пересеченной местности.

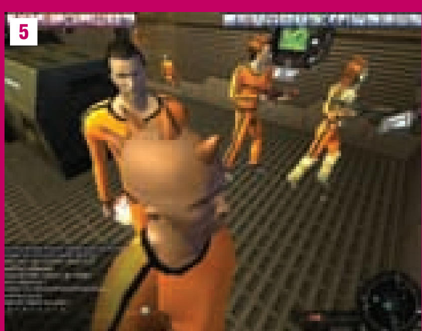
3 Памятник вождю. Кого он хочет обнять?

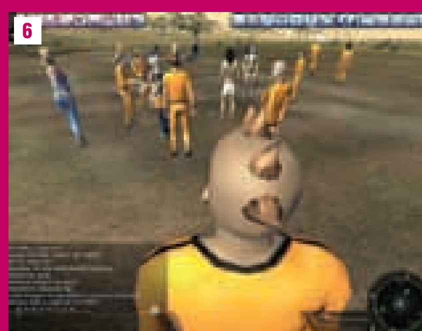
4 Архитектурный памятник местной эпохи тоталитаризма. Какой шпеер тут постарался?





4 

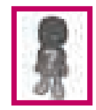
5 

6 

7 

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** mmo.economic simulator
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** MindArk
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** MindArk
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.entropiauniverse.com



Автор: Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru

5 Очередь за счастьем. С помощью этих терминалов можно купить самое необходимое – были бы деньги.

6 Клуб поклонников Квентина Тарантино. Обратите внимание на оранжевые костюмы – точь-в-точь такие же, как у Невесты из «Убить Билла».

7 Окно информации об аватаре. Этот тип предпочитает покер и молоденьких азиаток.

ENTROPIA UNIVERSE

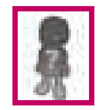
ПАРА ДЕСЯТКОВ ПИКСЕЛЕЙ ПО ЦЕНЕ КИТАЙСКОГО АВТОМОБИЛЯ. ДОХОДНЫЙ БИЗНЕС ИЛИ КОЛЛЕКТИВНОЕ ПОМЕШАТЕЛЬСТВО?

Entropia Universe – рай для журналистов. Сплошные сенсации, рекорды и аршинные заголовки: «Двадцать шесть тысяч долларов за нарисованный остров! Китайцы переселились в компьютер!». И ведь все истинная правда, никакого подвоха. В 2004 году пользователь Deathifier приобрел участок виртуальной суши, выложил за него 265 тыс. педов (так именуется тамошняя валюта). А уже через год с аукциона был продан космический курорт. Цена вопроса – миллион все тех же педов. Самой удивительной сделкой стала продажа электронного яйца, за эту безделушку было уплачено 10 тыс. вечнозеленых долларов. Самых настоящих, а не придуманных денег. Коварные шведы из MindArk легализовали обмен, и теперь любой пользователь вполне законно может превратить свои педы в доллары (100 PED = 10$). Вот так: трудись и тебе воздастся, или лежи на печи, но вкладывай в экономику баксы. Все как в реальном мире. Своя элита, воины и угнетаемый пролетариат в оранжевых пижамках. На что-то другое денег, как правило, не хватает, особенно поначалу. Не ждите легкой жизни: пап, мам и добросердечных наставников здесь нет. Принципиально. Ни квестов, ни обучения, ни... халявы. Самый простой способ поправить материальное положение – наняться в батраки: собирать фрукты, добывать руду, стоять истуканом за прилавком или охотиться на местную дичь. Само мясо никому не интересно, ценна особая магическая субстанция (читай – пот), которую вырабатывают животные. Правда, стоит он совсем недорого. Коротать век без сбережений можно, но очень уж грустно – ни тебе подвигов, ни развлечений. Бедняки-романтики могут позволить себе отправиться на разведку, прогуляться по двум континентам Эудории (Eudoria) и Аметере (Amethera). Но ничем хорошим это не кончится. Вот так бесплатная игра заставляет покупать карточку и тратить денежку. Разумеется, все вложения окупятся: можно и навыки прокачать, и добыть нечто достойное внимания. Такое, что легко продать с аукциона. Воевать, кстати, вовсе не обязательно – становитесь моделью и дефилируйте по подиуму. Хотя и тут без первоначального капитала никак. Вот откуда берутся бодрые финансовые отчеты: «В 2006 году общий товарооборот составил $360 млн., всего в игре зарегистрировано 635 тыс. пользователей из 220 стран». Каждый желает заработать играючи, а вам так разве не хочется? Тем более в этом виртуальном мире можно купить настоящие товары и даже произведения искусства.
25 июля 2007 года компания MindArk сообщила о покупке лицензии на движок CryENGINE2 от немецкого разработчика Crytek. Цифровые истуканы и клетчатые пейзажи отправляются на музейные полки. Список новинок насчитывает более двадцати пунктов. Назовем некоторые из них. Совсем скоро мы сможем оценить «умный океан» и улучшенную анимацию лиц, ласковый ветерок, что колышет листья деревьев, и, конечно, новые шейдеры версии 4.0. Сколько народу способна вместить эта вселенная? Пока речь идет о семи миллионах пользователей, но в перспективе создатели хотят увеличить популяцию до 150 млн. Утопия? Возможно. Но уже сейчас китайцы устраиваются на работу в Entropia Universe. Чего они там забыли? СИ


2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.
ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ
GARAGE
TIMESHIFT
УПРАВЛЯЙ ВРЕМЕНЕМ
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
www.timeshiftgame.com
SABER INTERACTIVE
POWERED BY gamespy
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
SIERRA
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

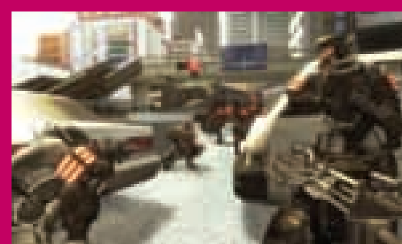


ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ЖАНР: shooter.first-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Konami
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ДАТА ВЫХОДА: март 2008 года (Европа)
- ОНЛАЙН: www.konami.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru







1 Разработчики утверждают, что если сюжетные видеоролики и появятся в игре (а как же без них, спешим воскликнуть мы), то только на движке игры. Охотно верим: Unreal Engine 3 отлично справится!

2 В Assault появятся и средства передвижения, но какие именно – вопрос открытый. К тому же, выбор ограничен: сесть за руль любого встреченного автобуса не получится.

3 В демонстрационной версии, которую уже показали журналистам, всего два вида оружия – пистолет и пулемет. Маловато, но к окончанию разработки нам обещают более впечатляющий набор.

CODED ARMS: ASSAULT

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ХАКЕРОВ В ТОКИО.

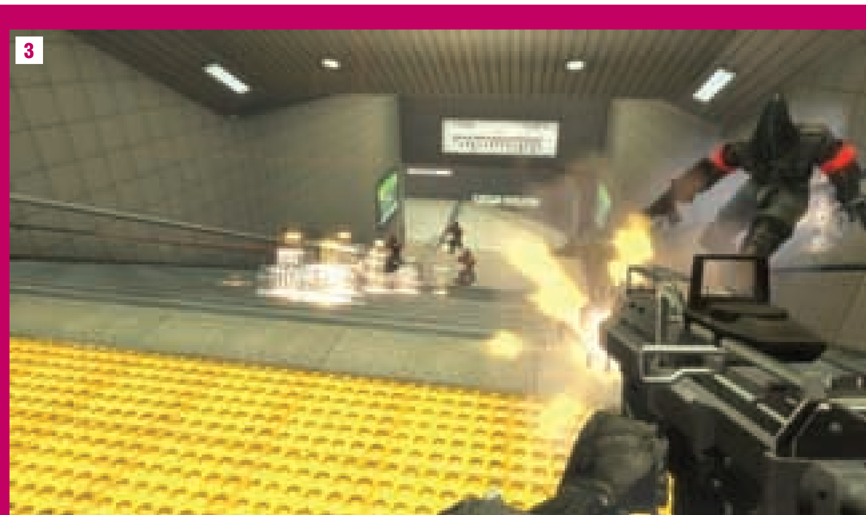
Виртуальные сюжеты про виртуальные пространства – ну не абсурдно ли звучит? Отнюдь, тема довольно востребованная. Пусть количество игр, где нам приходилось бы играть роль хакера и взламывать сети, не так велико, каждая из них заслуживает внимания. К примеру, трилогия Coded Arms, где геймеры примеряют роль взломщика, осваивающего сети A.I.D.A.

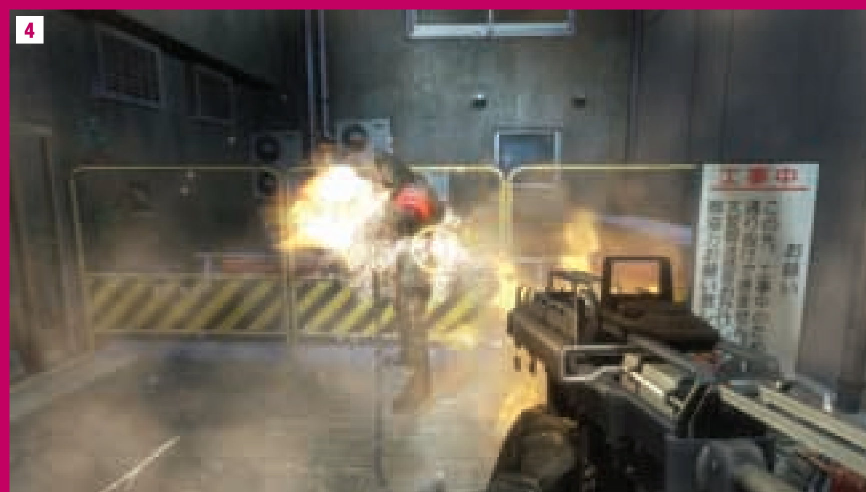
Обосновавшийся поначалу на PSP сериал перебирается на PS3, и нам есть что рассказать о Coded Arms нового поколения. Ведь упорные слухи об отмене проекта не подтвердились: журнал Famitsu, случайно распространивший ложную информацию, уже опубликовал опровержение, и поклонники с облегчением вздохнули. А ведь не так давно подробностей о будущей игре было совсем мало и Assault выглядела едва ли не копией своих предшественниц – разве что в высоком разрешении. Но это тогда. А сейчас мы знаем намного больше и почти уверены, что новая Coded Arms вполне способна побороться в высшей FPS-лиге. Не больше и не меньше.

Продюсер проекта Ясуо Дайкай (Yasuo Daikai) утверждает, что PSP накладывала слишком много ограничений, да и вообще разработать полноценный боевик от первого лица для карманной консоли – почти невыполнимая задача. Мол, поэтому оригинальная Coded Arms не блистала сюжетом (истории о вооруженных до зубов хакерах еще достаточно свежи, но преподнесена эта линия была довольно слабенько), толковым дизайном уровней и интеллектом противников. Продолжение, Coded Arms: Contagion, исправило большую часть недоработок, но по-прежнему далеко от идеала. И вот теперь пришло время во всех отношениях восхитительной третьей серии. Все это – слова самого Ясуо-сана. Так что разработчики знают свои промахи и стараются их изжить – до такой степени, что рвут все связи с игрой-прародительницей. Новая сюжетная линия расскажет совсем другую историю о совершенно других персонажах. Итак, все начинается с того, как некий хакер пытается проникнуть в компьютерную сеть корпорации «Асихара» (Ashihara Corporation)… А вот чем это дело кончится, мы узнаем только весной будущего года. Зато уже сейчас нам сообщают, что в сюжетной линии обязательно появятся целые толпы NPC – и прекрасная незнакомка, и один из разработчиков виртуальной реальности A.I.D.A., и даже другие хакеры, не меньше нашего заинтересованные в похищении секретной информации «Асихары».

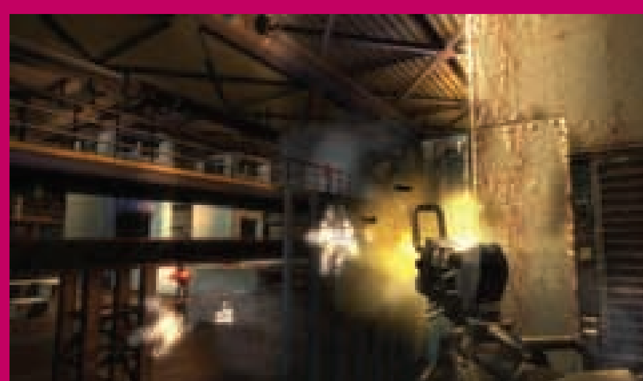
Театром военных действий по-прежнему остается Сеть, откуда доблестные хакеры стараются утащить все, что плохо лежит. Однако на этот раз тусклыми коридорами и виртуальными базами для тренировки солдат дело не ограничится – попадем мы и на улицы виртуального Токио. Причем предстоит побывать не только на самих улицах, но и в метро. Согласитесь, солидная заявка на фоне предыдущих Coded Arms с их однообразными коридорами. Впрочем, припоминаем и другой недуг PSP-предков – досадно малое разнообразие противников. Разработчики тоже в курсе и обещают как следует по-











4 Сотрудники Konami утверждают, что противники всерьез поумнели. Во всяком случае, прятаться в укрытия обязательно будут. Но и безрассудные бойцы, судя по этому кадру, всегда найдутся.

Театром военных действий по-прежнему остается Сеть, откуда доблестные хакеры стараются утащить все, что плохо лежит.

колдовать: уже обещаны цифровые, биологические и механические представители вражеского лагеря. Буйство расцветок и форм прилагается. Нам назвали даже примерное количество – сотни. Заметьте, не «сотни различных противников на всю игру» – это возможное их количество на отдельно взятом уровне!
От участников виртуальных перестрелок – к декорациям. Разработчики обещают нам не просто уровни, а целиком и полностью разрушаемые уровни. То есть, если в руках окажется ракетница, никто не помешает снести парочку надоедливых стен. Пусть кто-нибудь только попробует схорониться за хлипкой дверью! Безусловно, такое мы уже видели, и не раз (хоть в той же Red Faction), и главный вопрос все тот же: «А насколько далеко нам дадут зайти?». Пробьет ли пуля дверь? Что мы найдем, расковыряв пол? Рухнет ли потолок, лишившись подпирающих его стен? Ответов нет.
Зато мы точно знаем, что не обойдется без многопользовательских сражений: и Capture the Flag, и привычный Deathmatch, и несколько других, пока не названных режимов нам уже гарантировали. Кстати, некоторые из них так или иначе связаны с командной игрой. В том числе – не только соревнования «стенка на стенку», но и карты, специально созданные для совместного прохождения (тут число участников может достигать четырех).
Разрабатывается игра не на собственном движке, а на небезызвестном и отлично себя зарекомендовавшем Unreal Engine 3, так что картинка обещает быть не только яркой, но и максимально насыщенной деталями. Что касается управления, то никаких революционных находок нам не готовят – опять же, по словам разработчиков, оно будет таким же, как в любом другом консольном FPS. Неизвестно лишь, дадут ли его должным образом настроить. Но это уже мелочи. Лучше помечтаем о скачиваемом содержимом, которое так к лицу игре про хакеров. Кто-то скажет – рано, для начала неплохо бы дождаться самой игры. Но сотрудники Konami намекают, что уже сейчас они изучают такую возможность.
Напоследок отметим, что на сей раз Konami не доверила работу сторонней студии, а предпочла все делать самостоятельно. Хорошо это или плохо – узнаем еще нескоро. Как ни старались разработчики поспеть к концу этого года, издатель все же перенес дату поступления игры в продажу. На европейских прилавках Coded Arms: Assault обещает появиться лишь в марте будущего года (точная дата, впрочем, еще не назначена), а США и, как ни странно, Япония все еще ждут официального анонса. СИ





Интервью с Deep Shadows



Следующие полгода для киевской студии Deep Shadows особенные. Кульминация всего того, чем жила и занималась украинская команда последние несколько лет: совсем скоро она выпускает два проекта: «Xenus 2: Белое золото» и «Предтечи». Мы связались с Дмитрием «Кертисом» Лысенко, PR-менеджером Deep Shadows, и выяснили, что происходит сейчас в студии, а также узнали свежие подробности о готовящихся играх.



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



О студии

? Прежде всего, поздравляем с шестилетием студии! Расскажите, чем вы сейчас заняты?

Спасибо за поздравления! Может быть, шесть лет и не круглая дата, но, в любом случае, для нас это веха. А студия занята тем же, чем заняты все компании, когда два их крупных проекта выходят на финишную прямую. Бежим впереди и чистим беговую дорожку от всякого мусора. В общем, работаем, правим, добавляем, вносим улучшения, доделываем то, что еще не готово. Поверьте, чем ближе время «Ч», тем больше дел. В разработке самое тяжелое для нас – это не начало проекта и не середина. Самое сложное начинается, когда финиш уже виден. Не знаю почему, но наиболее яркие идеи приходят именно в конце. И тут важно не увлечься, улучшать игру можно вечно, но идеал, как известно, недостижим...

? Расскажите немного о том, как создавалась Deep Shadows – кто был вдохновителем, помните ли вы первые ваши дни в офисе, какие тогда у вас были мечты и планы на будущее.

Компания основана тридцатого августа 2001 года, и создали ее Сергей Забарянский и Роман Лут. Еще в далеком 1997 году они совместно трудились над первой версией движка Vital Engine, потом, в компании GSC Game World, они на этом движке разработали тактический шутер Venom, изданный за рубежом под названием Codename Outbreak. Без ложной скромности могу сказать, что на то время проект был просто отличным, хотя и не лишенным недостатков. А после выхода игры Сергей с Романом решили создать свою компанию, чтобы разрабатывать интересные и оригинальные проекты без оглядки на мнение начальства. Думаю, у нас это получилось, о первом проекте компании – Xenus можно сказать много разного, но большинство согласятся с тем, что идеи, положенные в основу игры, были просто отличные. Недаром у игры так много поклонников по всему миру и она до сих пор продается.

? Расскажите поподробнее о костяке команды Deep Shadows.

Если студию создают два программиста, значит, именно этот отдел будет лидировать в компании. Программисты работают на оба проекта, поскольку в них используется один движок, а вообще на каждом проекте есть люди, составляющие костяк команды. Рассказ о каждом из них займет много времени, поскольку все они личности яркие, так что, если вам это действительно интересно, заходите в наш блог – http://community.livejournal.com/deep_shadows_ua. В нем, кроме всего прочего, мы публикуем секретные досье на всех сотрудников компании.

? Опишите обычный день из жизни Deep Shadows – наверняка происходит много интересного!

У нас все дни необычные. И каждый день что-то да случается. День начинается с того, что люди приходят на работу. Рабочий день у нас плавающий – люди работают с девяти утра до шести вечера, или с десяти до семи. Далее каждый отдел начинает работу в штатном режиме – у всех есть задания, которые нужно выполнять. Веселее всех, точнее, шумнее всех, работает отдел сценаристов и гейм-дизайнеров. Они люди общительные и творческие, им можно.











Поскольку мы разделены по отделам, то у каждого своя жизнь, привычки и свои приколы. Я начинаю рабочий день с проверки чувства юмора – проверяю его на нашем комьюнити-менеджере, Ире. Если после пяти минут общения она ничего в меня не бросает, значит, все в порядке, можно идти общаться на форумах. Если она может выдержать меня в течение десяти минут, то я не в форме. Самый веселый день, несомненно, когда выходит новый билд игры – данное событие происходит раз в месяц и сопровождается смехом и шутками, поскольку билд еще не побывал в руках тестеров и там можно обнаружить весьма забавные глюки и баги. Обед у нас тоже проходит весело, большинство, по всей видимости, решило сесть на диету, поэтому вместо еды играет в сетевые игры.
А вообще, это со стороны кажется, что на работе мы веселимся, развлекаемся и занимаемся свободным творчеством. Это неправда, у нас, как и у всех, на десять процентов творчества приходится девяносто процентов рутинной и кропотливой работы.
Многие люди, которые приходят в геймдев, именно поэтому и разочаровываются. Они не хотят работать, они хотят творить и поражать всех полетом фантазии. А у нас нужно именно вкалывать. И стараться сделать работу как можно лучше и в срок.

О «Белом золоте»

? С каждым днем игра выглядит все лучше. Чем вы больше всего гордитесь?
Выделить какую-то одну составляющую сложно. Мы гордимся, что проект получается все более интересным, живым и красивым. Играть в «Белое золото» будет весело. Но лично меня радует то, что даже сырые версии почти не «вылетают» и неплохо идут на машинах, заявленных в системных требованиях. Это очень важно. Игроки, недовольные производительностью первого Xenus, обрадуются.

? Расскажите немного о графической составляющей, в частности, выделите основные отличия со времен Xenus.
Игра разрабатывается на nextgen движке Vital Engine 3. Он отлично поддерживает шейдеры 3.0, различные постэффекты, такие как HDR, motion blur и целый ряд других. Кроме того, сейчас мы работаем над новым рендером, который поддерживает динамическое освещение и тени. По сравнению с предыдущей версией движка, улучшили физику, включая поведение транспортных средств, появилось много разрушаемых объектов и зональные повреждения. Теперь вы можете не только пробить машине шины, но и отстрелить ей бампер или дверь.

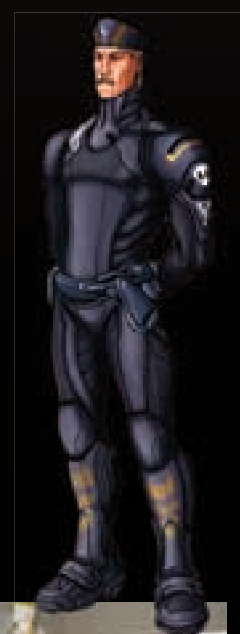
? Пару слов о главном герое игры: кто он и насколько проработанным получился персонаж?
Главный герой игры – ветеран спецвойск. Ветеран он не потому, что пенсионер, а потому что ушел со службы в связи с некоторыми психологическими проблемами. Во время одной из операций почти вся его группа погибла, и он решил завязать с такой нервной работой. Жил себе в домике на берегу океана, пил ром с текилой, любовался закатами и рассветами, в общем, отдыхал душой и телом, пока его услуги снова не понадобились. Конечно, наш герой вовсе не горит желанием возвращаться на Карибы, но вы знаете, спецслужбы умеют быть убедительными. Что касается его характера, то тут все зависит от вас – если вы начнете расстреливать мирных граждан, ваш герой вряд ли прослывет гуманистом. Скажу одно – чувство юмора ему не изменяет.

? Насколько продолжительной и насыщенной будет сюжетная линия? Можно ли просто жить в свое удовольствие?
Чтобы пройти игру, не отвлекаясь на побочные задания, потребуется часов 10-15. Конечно, если пользоваться читами, справитесь быстрее. Но мы рассчитываем на вашу честность. Поскольку игра – freeplay RPG, никто, естественно, не станет гнать вас по сюжету, более того, вы очень много потеряете, если решите не проходить несюжетные квесты и исследовать мир. Поверьте, у нас есть на что посмотреть и чем вас удивить.

? Радует высокая интерактивность окружения. Какой ценой далась возможность крушить все подряд?
На самом деле, не все. Город вам разрушить не удастся. Но не потому, что это невозможно технически. Просто, если все разрушить и всех убить, как же потом проходить игру?

? Будут ли в игре отсылки к реальности? Известные на весь мир личности в роли NPC, настоящие марки средств передвижения, агитплакаты...
С известными личностями сложно, нельзя упоминать их без разрешения. Не хочется судиться с президентом Америки или ссориться с главным мафиозо Карибского региона. Что касается средств передвижения, то да, вы увидите знакомый по реальной жизни

На десять процентов творчества приходится девяносто процентов рутинной и кропотливой работы.












или фильмам транспорт. Агитационные плакаты тоже будут. А еще отсылки к первой части игры, и вам встретятся знакомые NPC, уехавшие на Карибы на ПМЖ.

? Насколько тщательно вы подошли к бета-тестированию? Нам известно, что в недрах студии даже был создан отдел по тестированию.
Да, такой отдел существует и работает не покладая рук. По моим подсчетам, мы уже исправили больше ошибок, чем было в первом Xenus до выпуска патчей. Основной курс работы тестеров – поиск и устранение ошибок, причем не только программных, но и геймплейных и сценарных. Согласитесь, неприятно, когда квест невозможно выполнить. Но, поскольку игра большая и сложная, им еще работать и работать. Тем более что каждый новый билд – это новые объекты, квесты, анимации, а значит, и новые ошибки. Но мы уверены, к моменту релиза количество багов сократится до разумного минимума. В идеале их не будет вообще, но поскольку игроки пользуются разным железом, разными драйверами и т.д., боюсь, предусмотреть и протестировать игру на всех возможных конфигурациях мы не сможем.

О «Предтечах»

? Расскажите, насколько сильно игра изменилась по сравнению с КРИ 2007? Чем занималась команда летом?
Работали, работаем, будем работать. Вообще, что-то новое появляется у нас почти каждый месяц. Новый билд – новые вещи. Появились новые модели транспорта и монстров, существенно улучшена анимация, почти закончена работа над несколькими планетами. В лучшую сторону изменился космос, как по графике, так по наполнению его различными объектами – новые корабли, космические станции, минные поля и звездные системы. В общем, считаю, что за полгода мы очень сильно продвинулись вперед и сейчас игра не просто смотрится значительно лучше. Сейчас играть в нее стало гораздо интересней. А это главное.

? Насколько равноправны составляющие игры? Шутер-космический симулятор-RPG: что из этого получилось?
Жанр мы определяем как freeplay-RPG с элементами шутера и сражениями в открытом космосе. Что касается равноправия, то RPG все-таки преобладает. Продуманная ролевая система, разветвленные диалоги, множество сюжетных и побочных квестов и возможность проходить их различными способами. В первую очередь мы стремились, чтобы игра оказалась интересной для разных категорий игроков – как для тех, кто любит симуляторы, так и для тех, кому они не интересны. Думаем, у нас это получается – не хотите бегать по планете и отстреливать врагов? Вперед, неизведанные просторы космоса ждут вас. Летайте, торгуйте, воюйте, выполняйте квесты и приземляйтесь, только когда это требуется по сюжету. Не представляете себя в кресле пилота? Гиперпрыжок поможет быстро преодолевать расстояние между планетами, а на их поверхности всегда есть чем заняться. Хотя лично мне интересны все составляющие игры.

? Во вселенной «Предтеч» много необычных существ, строений и техники. Что вы считаете самым оригинальным?
Вот так сразу взять и сказать, что в игре самое интересное с точки зрения графики, я не могу. Мы гордимся нашим живым оружием. Не мы придумали эту идею первыми, но мы подвели под нее научно-фантастическую базу, и такого оружия у нас несколько видов. Слабонервные люди даже боятся подмигивающего ножа. Главное, к чему мы стремились – сделать планеты не похожими друг на друга, и нам это удалось. Каждый мир обладает не только своей архитектурой и обитателями, но и историей, что важно для ролевых игр.

? Какую историю вы хотите рассказать?
Наша история о самом обычном человеке. Он не супермен, он не ест на обед «зеленых беретов», у него нет ежедневного плана по спасению миров. Он сирота и не особо разбирается в реалиях окружающегося мира, поскольку большую часть жизни провел в школе пилотов и академии. У него отличное чувство юмора, он переполнен оптимизмом и не любит думать о плохом. Но плохое все равно случится. И когда наш герой попадает в положение, из которого нет выхода, проявляются основные черты его характера – упорство, упрямство, железная воля и желание идти до конца. Кто он, спаситель или маньяк – решать вам. Но мы знаем точно, что его ждет множество испытаний, тайн и загадок. Не бросайте его на полпути – дорога должна быть пройдена.

? Почему проект получил такое название – Precursors («Предтечи»)?
Название связано с легендами о Предтечах, ознакомиться с которыми вы можете, почитав цикл Эндрю Нортон – «Королева Солнца». Мы не делаем игру по книге, просто она запала в душу разработчикам, очень уж там хорошо раскрыта тема романтики и приключений в космосе. Наша игра не об истреблении планет, а о приключениях. И о том, что космос прекрасен, бесконечен, переменчив и непознаваем.
А вообще, когда новичок приходит на проект «Предтечи», за ним внимательно наблюдают и ждут, когда же он задаст главный вопрос: «Что значит название игры?». Тогда проштрафившемуся работнику выдают толстую книгу с семью романами цикла и сообщают, что зарплату он получит только после того, как книгу изучит, законспектирует и ответит на 143 вопроса.

? Расскажите, что за мир вы хотели сделать? Какими чертами наделить, насколько сделать открытым игроку. Будет ли любовная линия?
Мы пытались создать мир, который интересно исследовать. Сложности которого близки и понятны любому человеку. Этот мир стоит на пороге войны между двумя соперничающими образованиями – Империей и Демократическим Союзом. Но кроме приближающейся войны, есть еще куча трудностей, с которыми вы столкнетесь, и которые вам предстоит преодолеть. Насколько он открыт? Почти полностью – когда вы почините свой космический корабль, то сами будете решать, куда и зачем лететь. Естественно, только от вас зависит и то, какой из сторон вы будете помогать. Что касается любовной линии, то, в связи с многочисленными пожеланиями игроков, мы собираемся ввести ее в игру.

? Напоследок хочется немного поговорить о будущем. Наверняка в недрах студии потихоньку зреют совершенно новые проекты? Не намекнете, чего стоит ждать от Deep Shadows в ближайшие несколько лет?
Тут многое зависит от того, насколько популярными окажутся игры, над которыми мы работаем сейчас. Но вообще «Предтечи» задумывались как дилогия. Другие идеи есть, но говорить о них пока рано. В любом случае, мы собираемся и дальше создавать большие, сложные и увлекательные игры. **СИ**

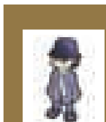

ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.
Oldi
computers
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
Oldi
computers
HOME
Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.
MULTIMEDIA
Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.
OFFICE
Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.
ул. Малышева 20
Тел. (495) 105-0700
ул. Трифоновская 45
Тел. (495) 967-1433
ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555
Единая справочная: (495) 221 11 11
www.oldi.ru



Йохен Хамма

Helldorado («Десперадос 3»)

Все, кто ждал триумфального возвращения Купера, могут возрадоваться: отважный стрелок вновь готов ворваться на наши экраны вместе с командой отчаянных сорвиголов, чтобы... убить президента? Почему Купер стал плохим? Зачем Кейт падает в обморок? И что делают Сэм и Санчес, когда их никто не видит? Обо всем этом мы узнали от Йохена Хаммы (Jochen Hamma), руководителя проекта Helldorado («Десперадос 3»), который при содействии компании PlayTen приехал в гости к нам в редакцию, чтобы лично показать игру.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

? Расскажите немного о себе и о своей компании.

Сейчас я работаю с компанией Spellbound. Это небольшая студия из Южной Германии, в штате около 25 человек. Для крупных проектов, например, Desperados II, мы привлекали внештатников – еще примерно 20-30 человек. При работе над Helldorado («Десперадос 3») мы также пользовались услугами венгерских и русских компаний. В общем, стараемся оптимизировать затраты на случай, если по окончании одного проекта не сможем сразу начать другой.

Компания Spellbound основана в 1996 году, за это время мы выпустили 10 игр, большинство которых были тактическими: серия Desperados, Robin Hood, Chicago 1930. Кроме того, мы сделали серию экономических симуляторов Airline Tycoon, а в 1996-1997 году Spellbound совместно с компанией Attic трудились над ролевой игрой из серии Das Schwarze Auge* (Realms of Arkania в англоязычных странах). Кстати, я – один из основателей Attic, и с 1989 года успел поработать над 17 играми для этой компании, прежде чем перешел в Spellbound. Вторую и третью Realms of Arkania мы продюсировали вместе с Гвидо Хенкелем (Guido Henkel), который потом ушел в Interplay и работал над Planescape: Torment**.

С 1996 года я участвовал в создании 15 игр для PC и мобильных платформ, собравших немало наград. Мы продали 50 тысяч копий Realms of Arkania, а если говорить о проектах Spellbound, первая Desperados продалась в количестве 500 тысяч копий, а вторая – чуть меньше 300 тысяч, причем в восточном регионе продажи были лучше, чем на Западе. В частности, потому, что западная версия датировалась мартом 2006 года, а русскую версию мы доводили до ума еще три месяца (на свои, кстати, деньги). Так что некоторые вещи, которые должны были попасть в европейский релиз, на самом деле успели только на русский мастер-диск.

Проект Desperados II перешел в мои руки в плачевном состоянии – у разработчиков возникли проблемы, потому что Atari задерживала выплаты. Позже выяснилось, что Atari хотела получить игру, которая должна продаваться на Западе как шутер, а на Востоке – как стратегия в духе первой Desperados. Понятное дело, такая затея могла бы увенчаться успехом разве что в том случае, если бы на нее выделили бюджет, равный сумме бюджетов хорошего шутера и хорошей стратегии. За время разработки сменилось 4 или 5 продюсеров. Американские продюсеры тянули игру в шутерную сторону, а европейцы пытались сделать стратегию. В результате вышла «ни рыба ни мясо». Оценки западных критиков были даже ниже, чем у первой Desperados.

Хотя дела Atari шли не лучшим образом, компания заключила с нами договор на новый проект – Desperados III. Однако когда от них перестали поступать выплаты, мы решили разорвать соглашение и поискать финансирование в других источниках. Правда, название игры пришлось изменить на Helldorado, так как права на использование товарного знака Desperados остались у Atari. Впрочем, эти права не распространяются на Россию, так что у вас игра выпущена под названием «Десперадос 3».

? Какова завязка сюжета?

Сюжетные повороты сериала Desperados всегда были нарочито шаблонными. Мы не стремились создать серьезную историю, скорее наоборот – брали клише из вестернов и «возводили их в квадрат». История Desperados II заканчивается тем, что герой убивает злодея Гудмана. Гудман, как выясняется, был связан с некой мексиканской бандой, решившей заняться политикой в свойственной для гангстеров манере – убив американского президента. Завязка Helldorado такова – Дока Маккоя, одного из положительных героев, берет в заложники вдова Гудмана. Используя Маккоя как наживку, она вынуждает его друзей пособить мексиканцам в покушении на президента.

? Какие выводы вы сделали для себя после выхода Desperados II? Учли ли старые ошибки при создании новой игры?

После выхода Desperados II мы послушали, что говорят игроки, сравнили это со своими собственными задумками и попытались учесть все пожелания. Разумеется, по некоторым вопросам единогласного мнения не было: например, должны ли разные персонажи использовать разные боеприпасы. Таким спорным моментам мы уделили особое внимание при разработке.

Наиболее часто игроки и журналисты ругали интерфейс. Мы также слышали немало жалоб на слишком длинные анимации. Например, чтобы встать из лежачего положения, персонажу требовалось 6 секунд! Так что мы переделали все движения героев, чтобы они быстрее отзывались на действия игрока.

Разумеется, произошли и чисто технические изменения. Мы перешли с OpenGL на DirectX, это позволило нам использовать HDR-рендеринг (широкодиапазонное представление цвета) и современные эффекты, вроде мягкого свечения (bloom). Игра также поддерживает многопроцессорные системы.

Helldorado – одна из немногих игр, которая до сих пор работает с заранее рассчитанными картами теней для неподвижных объектов. Это позволяет достичь высокого качества картинки без потерь производительности. Однако тени персонажей рассчитываются динамически – для этого используется информация об освещении, записанная в текстурах. Это позволяет статическим и динамическим теням выглядеть единообразно.

Деревья в Helldorado отображаются по технологии SpeedTree, которая сейчас используется во многих играх. Так что они у нас шелестят на ветру и вообще выглядят очень неплохо.

? Как изменился игровой интерфейс?

Хочу заметить, что в игре, помимо изометрии, присутствует вид от третьего лица,

из-за плеча героя, но основным режимом он не является. Да, можно полюбоваться на деревья и на водичку крупным планом, посмотреть, как физический движок разбрасывает подорвавшихся на бочке с порохом бандитов, но игровая механика и дизайн уровней создавались в расчете на «классический» вид в три четверти. Как и раньше, камеру можно свободно придвигать и отодвигать, а также вращать. Кроме того, мы изменили расположение элементов интерфейса – раньше они мешали понять, можно ли прокрутить карту вниз.
Вообще, игра стала гораздо нагляднее. Например, цели миссии отмечены не только на общем плане, но и на мини-карте, а также на местности. У персонажей теперь наглядно отображается уровень производимого ими шума в виде зеленого кружка. Например, индеец Ястребиный Глаз шумит мало, особенно если передвигается ползком. А вот если здоровяк Санчес, наплевав на конспирацию, побежит напролом, то взбудоражит всех вокруг. Когда во время миссии идет дождь, его шум, как и в жизни, маскирует другие звуки. Отображение зон видимости тоже работает по-новому. На местности теперь явно видны безопасные участки – то есть те, где можно спрятаться от врага. Можно также поставить на карте метку и узнать, сколько врагов ее видит в данный момент. А кнопка Alt еще и подсвечивает всех противников красным цветом.

? Как расширился арсенал действий, доступных героям?
Герои в игре те же, что и в Desperados II, однако их возможности значительно возросли – в общей сложности добавилось 18 новых действий. Прежде всего, это совместные приемы. У каждой пары героев есть в арсенале какие-то трюки, которые они могут провернуть только вместе. Например, Санчес и Ястребиный Глаз сделают вид, что один из них взял другого в плен, и отвлекут этой сценкой внимание противника. А если совместить умения Ястребиного Глаза и подрывника Сэма, получится стрела с динамитом.
Если говорить об одиночных действиях, то, например, Кейт О'Хара научилась симулировать обморок, опять же отвлекая внимание окружающих, а в арсенале Сэма появились банки с нитроглицерином, из которых получаются отличные мины.

? А можно ли рушить здания – например, взрывами?
Только в тех случаях, когда это предусмотрено сценарием. Свободно крушить все налево и направо нельзя.

? Теперь, когда герои могут столько всего делать, не стало ли сложнее ими управлять?
Система «Быстрых действий», Quick Actions, представленная в первых играх сериала, также получила дальнейшее развитие. Поставьте игру на паузу и задайте персонажу план действий, например: «Лечь, подползти к врагу, стукнуть его томагавком». План появится в специальном окошке, и вы сможете запустить его нажатием одной кнопки. Разумеется, точно так же можно записать указания для нескольких персонажей и заставить их, например, напасть на врага одновременно с разных сторон. Если вы не из любителей быстро щелкать мышкой, эта возможность как раз для вас. Можно, никуда не торопясь, планировать очень сложные операции.
Кроме того, теперь механизм Quick Actions позволяет вам записывать видеоролики со сценами из игры. Вы точно так же создаете план действий, а затем отдаете команду проиграть его в «кинематографическом» режиме. Игра запишет сцену в avi-файл. Если один и тот же план проиграть несколько раз, результат будет один и тот же, однако «фильмы» получатся разные, так как положение камеры выбирается случайным образом из некоторого набора зрелищных ракурсов.

? Наверное, этот режим был вдохновлен игрой The Movies Питера Молинье?
Это была идея Жана-Марка Хессига (Jean-Marc Haessig), креативного директора Spellbound. Я знаю, что он большой фанат игры The Movies. Более того, 5-6 лет назад он сам предложил идею «киносимулятора» начальству Spellbound, но те, к сожалению, не увидели в ней коммерческого потенциала. Конечно, он немного расстроился, когда узнал, что Питер Молинье сделал игру на основе той же самой идеи, вот и взял реванш в Helldorado.
Вообще, когда мы писали дизайн для Helldorado, мы хотели дать игроку больше возможностей показать свою крутизну, в том числе другим. Кинорежим – лишь одна сторона медали. Теперь у нас есть система наград, так что миссию можно пройти на бронзовую, серебряную или золотую медаль и получить отдельные награды за скрытное, «силовое» или «хитрое» прохождение. Золотая медаль дается за прохождение миссии на высшем уровне сложности, серебряная – на среднем, а бронзовая – на самом простом. На высоких уровнях сложности пули игрока наносят врагу меньший урон, а здоровье восстанавливается медленнее. При низкой сложности игрок находит больше патронов, а враги становятся слабее. Однако базовая схема уровня остается одной и той же, мы не добавляем новых бандитов или мирных жителей, чтобы не нарушить логику миссии. Вообще же мы решили разложить больше амуниции на самих уровнях, чтобы возникало меньше тупиковых ситуаций, связанных с тем, что у героев внезапно кончились патроны.

? В предыдущих частях игры, наряду с людьми, присутствовали и животные: разбегающиеся курицы выдавали ползущего героя, лошади помогали быстро уйти от погони, крокодилы на болотах преграждали дорогу... В Helldorado («Десперадос 3») мелькают коровы, будет ли от них какая-то польза или вред?
Нет, коровы, к сожалению, декоративные. Однако в новой игре тоже есть лошади, и на них, разумеется, можно скакать. Кроме того, они пугаются громких звуков (например, взрывов динамита), и тут уж дело игроков, как воспользоваться этим.

? А стали ли компьютерные персонажи более вменяемыми?
Да, по поводу искусственного интеллекта предыдущих серий мы слышали немало критики. Так что для новой игры мы составили специальный список из 60 пунктов, по которым провели улучшение AI. Приведу один пример: в Desperados II часто было так, что при срабатывании тревоги у анимаций ничегонеделания был больший приоритет, так что бандиты предпочитали докурить сигарету, а не бросаться в погоню. Это мы, конечно, исправили.
В общем, мы надеемся, что изменения, внесенные нами в геймплей и интерфейс, позволят Helldorado («Десперадос 3») достигнуть в России такого же успеха, как и в Германии, где игра уже получила очень хорошие отзывы. А если вам вдруг что-то не понравится – смело ругайте нас, за эту игру мы отвечаем сами и на издателя кивать не будем. СИ





Atari хотела получить игру, которая должна продаваться на Западе как шутер, а на Востоке – как стратегия в духе первой Desperados.



*Das Schwarze Auge, «Темный глаз» – самая популярная в Германии ролевая система, местное подобие Dungeons & Dragons.
**К сожалению, Хенкелю пришлось оставить проект Planescape: Torment незадолго до релиза. Между тем именно его лицо (конечно, изрядно загримированное и подретушированное) смотрит на нас с обложки игры.

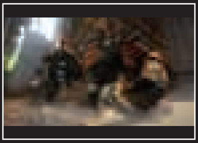
ЧТО ЗНАЕМ?
Сиквел одноименной игры 1988 года про спецагента-киборга в огромном городе.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Того, чем не смогла стать Superman Returns, – качественной sandbox-игры о супергерое.

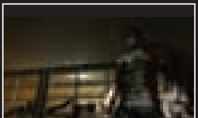


Bionic Commando

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО










АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN
KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
1С ФИРМА «1С»
Io-Interactive
РЕКЛАМА
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.

ЧТО ЗНАЕМ?
Приключенческая игра про поиски легендарного сокровища Фрэнсиса Дрейка.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Одной из самых лучших и красивых игр на PS3.



Uncharted Drake's Fortune

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 7 ДЕКАБРЯ 2007 ГОДА










1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
STRANGER
www.stranger-game.com
www.fireglowgames.com
1С ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2007 Fireglow Ltd.
РЕКЛАМА
FIREGLOW

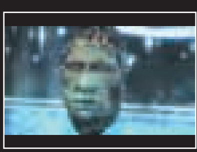
ЧТО ЗНАЕМ?
Готовящийся уже добрый десяток лет футуристический action-adventure от создателей Eternal Darkness и Legacy of Kain.

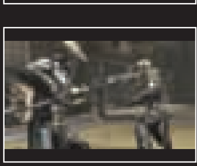
ЧЕГО ЖДЕМ?
Интереснейшей истории, сплетающей воедино скандинавскую мифологию и философию Фридриха Ницше.

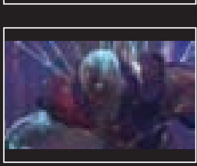


Too Human

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА ЕВРОПЕ: В ЯНВАРЕ 2008 ГОДА










АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
WWW.NVDD.RU
© 2007 ЗАО "1С". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
Реклама
1С ФИРМА "1С"
ARISE
kranx productions

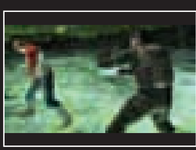
ЧТО ЗНАЕМ?
Что не знаем, мальчиком или девочкой является новый персонаж по имени Лео. Точнее, не знали до недавнего времени. Девочкой.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Что Лео станет любимым персонажем фанатов Бриджет из Guilty Gear, Рока Ховарда из Garou и Эллиота из Dead or Alive 4.

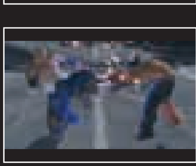


Tekken 6

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО










1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ПО ЛИЦЕНЗИИ ОАО «КАМОВ»
КА-50
ЧЕРНАЯ АКУЛА
• Беспрецедентная для авиасимуляторов на PC глубина моделирования систем и физики боевого российского вертолета Ка-50, оснащенного современным боевыми средствами поиска и поражения малоразмерных бронированных целей, навигационным оборудованием и средствами целеуказания.
• Интерактивная, полностью трехмерная, виртуальная кабина, поддерживающая технологию перемещения камеры головы летчика в шести степенях свободы с устройством TrackIR 3/4 Pro.
• Набор миссий и кампания для летчиков Ка-50.
• Детальный, поэтапный курс интерактивного обучения пилотированию, навигации и боевому применению вертолета Ка-50.
22
1С ФИРМА "1С"
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены
© 2006 Eagle Dynamics. Все права защищены
РЕКЛАМА

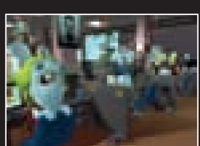
ЧТО ЗНАЕМ?
Кролики захватывают Землю и разговаривают по-русски! DAAAAAH! Спасайся кто может!

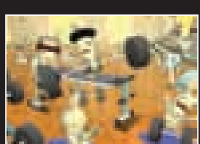
ЧЕГО ЖДЕМ?
Обилия пародийных и комических ситуаций и безумного-безумного геймплея.

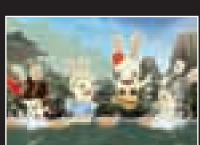


Rayman Raving Rabbids 2

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА В ЕВРОПЕ: 16 НОЯБРЯ 2007 ГОДА











1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С» : 123056,
Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07,
эл. почта: admin1c@1c.ru, сайт: www.1c.ru
ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
HUMMER
Огромный модельный ряд внедорожников: Hummer, GMC, Chevrolet, Cadillac и др.
Настоящий оффроад по всему миру: от Крымских гор до песков Невады.
Сотни вариантов внешнего тюнинга, десятки деталей и запчастей.
Полный комплект джипера: лебедка, GPS, пониженная передача, блокировки.
Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*
Все подробности на сайте www.4x4game.ru
1С ФИРМА «1С»
ASE avalon style entertainment
* по версии КРИ Awards 2007
РЕКЛАМА

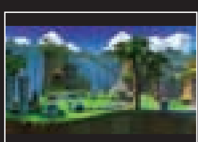
ЧТО ЗНАЕМ?
Первая спортивная игра с героями популярных сериалов от Sega.

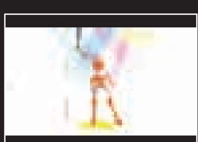
ЧЕГО ЖДЕМ?
Соника, Улалу и Амиго с теннисными ракетками.

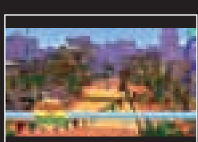


Sega Superstars Tennis

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА: В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА










ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
Т-34
ПРОТИВ
ТИГРА
G5 SOFTWARE
ИДДК
✓Сюжет, основанный на операции ВС СССР "Багратион" в Белоруссии в 1944 году
✓Реалистичное управление и физика движений танков Т-34 и Т-6 ТИГР
✓Реалистичные локации, воссоздающие ландшафты Белоруссии середины XX века
✓Возможность выбора между реалистичной и виртуальной кабиной танка, вид от третьего лица
✓Реалистичные спецэффекты: взрывы, дым, разрушение объектов
✓Многопользовательский режим посредством Интернет и LAN
ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 ИДДК. Все права защищены.
Игра разработана компанией G5 Software.
РЕКЛАМА

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

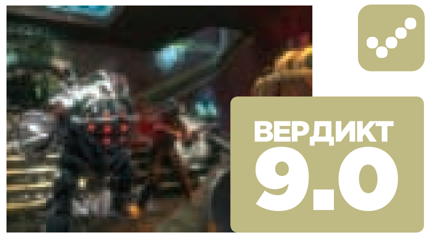
Half-Life 2: The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve

BioShock



Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

World in Conflict



RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, апгрейды. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешеный темп геймплея и хорошая перспектива стать новой киберспортивной дисциплиной.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Massive

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
1	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
3	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
3	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
5	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№21(246)
6	The Settlers: Rise of an Empire	PC	strategy.city_building.historic	Ашот Ахвердян	№21(246)
7	NWN 2: Mask of the Betrayer	PC	role-playing.PC-style.fantasy	Александр Трифонов	№21(246)
8	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)
9	Puzzle Quest	PC, Xbox 360, PSP, DS	role-playing/special.puzzle	Александр Трифонов	№12(237)
10	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing.tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Metroid Prime 3: Corruption



Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

Halo 3



$300 млн. принесла своим создателям Halo 3 только за первую неделю продаж, что уже обеспечило ей, сумевшей предложить и отличный сетевой мультиплеер, и приличное одиночное прохождение, и кооперативный режим на четверых, статус самой успешной игры в мире.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Bungie Studios

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Даня Леви	№19(244)
3	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
4	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
5	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов	№18(243)
6	The Darkness	PS3, Xbox 360	shooter.first-person	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)
7	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig	№19(244)
9	Sega Rally	PS3, Xbox 360, PC	racing.arcade	Михаил Разумкин, V.P.	№22(247)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

РЕСПУБЛИКА ГЕЙМЕРОВ РАСШИРЯЕТ ГРАНИЦЫ

В полку материнских плат серии ROG пополнение. Новинки – Maximus Extreme, Formula SE и Formula – работают на чипсете Intel X38. Эта системная логика призвана заменить своего предшественника, Intel 975X, на рынке hi-end решений. По сути, это второй чипсет от Intel с поддержкой памяти стандарта DDR3 с частотой до 1600 МГц. Плюс ко всему, этот чипсет имеет поддержку не только технологии CrossFire, но и SLI. Для геймера это действительно важно!

На всех платах Maximus установлена фирменная система охлаждения Fusion Block System с тепловой трубкой и специально разработанным радиатором. При желании пользователь может подключить систему водяного охлаждения прямо к штатным радиаторам. С Fusion Block System можно добиться одновременного охлаждения силовых транзисторов, северного и южного мостов, что позволит достичь высочайшей производительности при надежном охлаждении.

У нового семейства есть две уникальные функции для повышения производительности процессора. Функция CPU Level Up позволит увеличить скорость работы ПК даже новичкам. Пользователю нужно лишь выбрать частоту процессора из списка – все остальное сделает материнская плата. Другая функция – Extreme Tweaker – предназначена для экспертов. Она дает возможность точно, шаг за шагом настраивать различные параметры и добиваться невиданной производительности системы. Есть здесь и система слежения за напряжением процессора, северного, южного мостов и памяти Voltiminder LED.

★★★ 2007 ★★★ СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ



КОНСОЛИ

★★★ 2007 ★★★ СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ



XBOX 360

The Xbox 360 – вторая по счету консоль от Microsoft, наследник Xbox и прямой конкурент PlayStation 3 и Nintendo Wii. Поступила в продажу в конце 2005 года. Продается в трех комплектациях – Xbox 360 Core, Xbox 360 Premium (с жестким диском и беспроводным геймпадом) и Xbox 360 Elite (более емкий HDD и улучшенная комплектация). Они полностью совместимы между собой и позволяют запускать одни и те же игры. Формально Xbox 360 технически слабее PlayStation 3, однако в действительности эти приставки выдают картинку одинакового качества. Обе они во много раз мощнее третьей приставки нового поколения – Nintendo Wii. Всего в мире сейчас насчитывается около 10-12 млн. владельцев Xbox 360.

Одно из основных достоинств платформы – хорошо развитый сетевой сервис Xbox Live. Базовая («серебряная») подписка бесплатна для геймера, полноценная («золотая») стоит от $50 до $100 в год в зависимости от региона. С помощью Xbox Live можно общаться с другими геймерами, скачивать и покупать игры и кинофильмы, просматривать видеоролики. Большинство игр для Xbox 360 снабжены сетевым режимом, который также работает через Xbox Live.

Наиболее популярные проекты для Xbox 360 – Call of Duty 2, Ghost Recon Advanced Warfighter, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Dead or Alive 4, Saints Row и Gears of War, все они разошлись тиражом более 1 млн. копий. Наиболее ожидаемые игры – Fable 2, Alan Wake, Mass Effect, Too Human и, разумеется, Halo 3. Xbox 360, как и ее предшественница, непопулярна в Японии, однако чувствует себя на коне в США и Европе. Кроме того, Microsoft удалось уговорить ряд японских издателей подготовить хорошие игры в истинно «консольном» стиле – Blue Dragon, Lost Odyssey, Eternal Sonata.

В России Xbox 360 официально запущена 1 ноября 2007 года. Рекомендованная цена – 10990 рублей за Xbox 360 Core, 12990 рублей за Pro (то, что на Западе называется Premium) и 17990 рублей за Xbox 360 Elite.

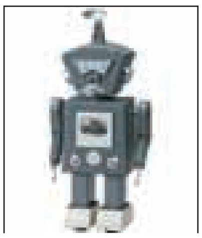
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.

Константин Говорун
wren@gameland.ru

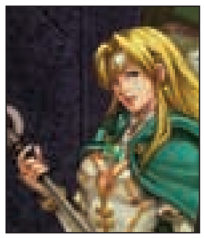


СТАТУС:
Живой

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Elite Beat Agents

Подсел на Lost. Я до этого смотрел по ящику какие-то три серии из первого сезона (не подряд и даже в разные годы), причем одну – дома у родителей в Питере, вторую – в придорожном кафе in the middle of nowhere (кажется, в Новгородской области), под кофе и домашние пирожки по три рубля за штуку, а третью – в Москве, в гостях, во время знакомства с родителями одной хорошей девушки. Сейчас смотрю все целиком и подряд на DVD, на английском, без субтитров.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
I think I'm paranoid

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Puzzle Quest
Final Fantasy III (DS)

Puzzle Quest, наконец-то вышедшая на PC, – бессовестный пожиратель времени. Запускаешь буквально на чуть-чуть, пока пьешь утренний кофе, и все, опоздание на работу обеспечено. Задумка и дизайн просто гениальные, зависимость вырабатывается прямо-таки наркотическая. Да еще и происходит все во вселенной Warlords, что добавляет определенную долю веселья. В частности, как всегда радует очень характерный стиль портретов героев и монстров.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

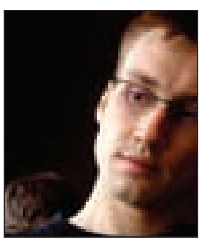


СТАТУС:
Всех убью – один останусь!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Conan
Puzzle Quest

Уж сколько трафика потрачено в бесплодных Live-беседах о судьбах сетевого «кооператива». В журнале, вон, даже специальный спец публикуем на эту тему, а игры, предлагающие подобную радость, до сих пор можно пересчитать по пальцам одной руки. Казалось бы, неудобная привязка игроков к одному экрану с развитием сетевых сервисов отмерла сама собой, сюжетно наличие второго персонажа обосновать проще простого... Ан нет, не спешат разработчики, переступают с ноги на ногу.

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

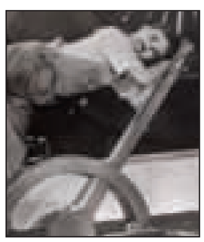


СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Portal
Warhawk

Были у японцев. Они спрашивают: а вы про новое аниме пишете? Отвечаю, что, мол, рады б писать, да картинки взять негде. Не успел договорить, как Йоске Когака, замечательный человек из Aniplex, читающий мысли на расстоянии, достает из портфеля диск с картинками по феерическому Gurren Lagann. Я так и знал, говорит, вот вам наши картинки. Благодаря ему в следующем номере – спецвыпуск «Б!» и уникальный постер от Gainax.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

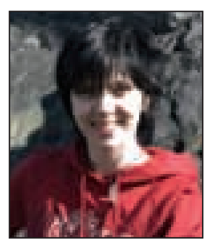


СТАТУС:
Человек-конвейер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Сказки про Тошечку и Бошечку»

Саша вынашивает коварные планы: хочет сделать рубрику «дайджест» на два разворота. Не сомневаюсь, игр хватит и еще останется. Издатели необыкновенно щедры по осени. Одна незадача – в это все нужно же оперативно поиграть! В какой-то момент хоровод персонажей и сюжетов перед глазами складывается в дьявольский танец. Есть, есть параллели между играми и алкоголем! Плохо бывает от передозировки и того, и другого.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

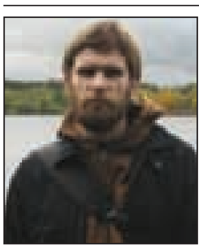


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Final Fantasy Tactics

Когда вы будете держать в руках этот номер «СИ», я уже надеюсь примкнуть к стройным рядам владельчиков Xbox 360 по случаю долгожданного официального российского запуска консоли. Правда, телевизора ей под стать у меня нет. Зато есть Orochi Warriors, и вот-вот подоспеет Eternal Sonata. Хотя когда я буду во все это играть, не представляю, ведь уже скоро мы займемся подготовкой новогоднего выпуска!

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Человек октября

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Пушечное мясо»,
Chronos Twin, Drawn To Life

Привет вам, люди будущего! У нас тут канун Хэллоуина и «Игромира», а у вас, наверное, уже поздний ноябрь, и оба праздника давно закончились. Интересно, кто окажется самым популярным персонажем игр среди хэллоуинских костюмов? Weighted Companion Cube? А еще интересно, соберется ли какой-нибудь папа-геймер со своей дочкой собирать конфетки в образе Big Daddy и Little Sister. Везет вам – вы это все уже знаете!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Delicious Cake

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Fire Emblem 6

The Orange Box удивителен. Изначально задумал приобретение его ради компиляции всех эпизодов Half-Life 2 – и в итоге за их прохождение так и не принялся. Прошел Portal, проникся всеобщей истерией относительно тортика. А потом попробовал Team Fortress 2 – и не смог оторваться. При том, что онлайновый мультиплеер никогда не любил, провожу теперь по нескольку часов в день в командном онлайновом шутере. Надо же.

Red Cat
chaosman@rambler.ru

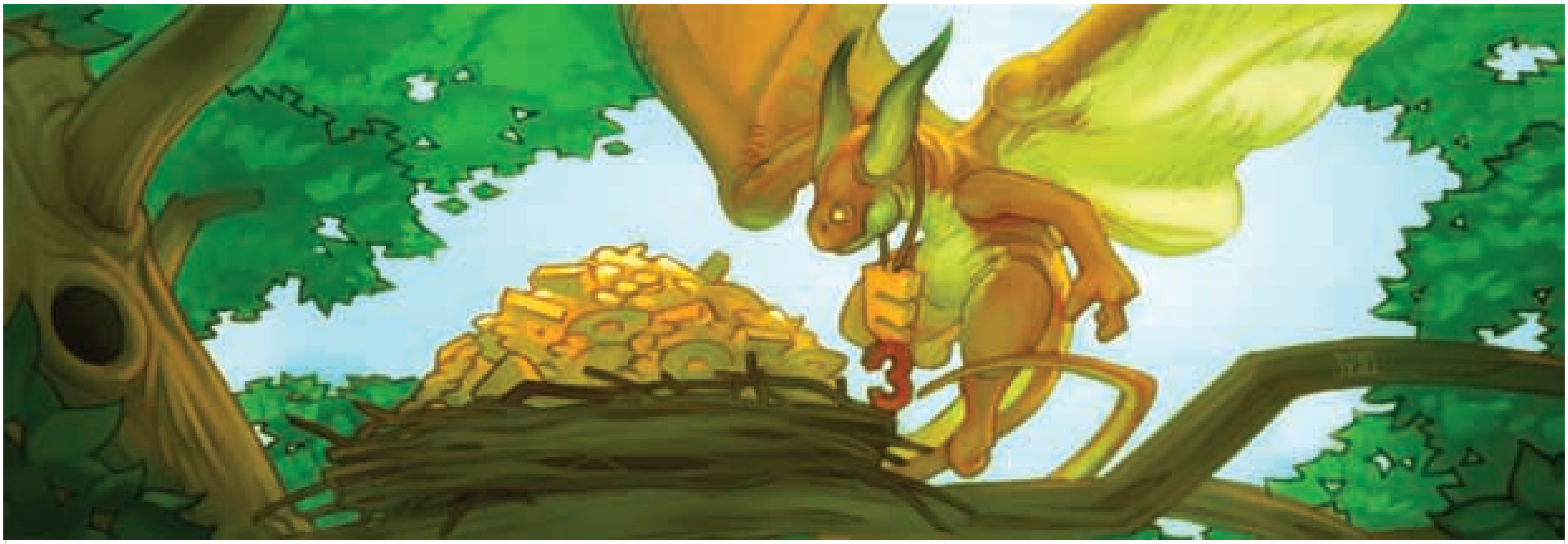


СТАТУС:
Недоумение

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Clive Barker's Jericho

Есть подозрение, что у начальников игровых подразделений в детстве не было конструкторов и тому подобных развивающих игрушек. Иначе как объяснить то количество разнообразных моделей Xbox 360 и PS3, заявленных за последнее время? У этой есть HDMI и сорокагиговый жесткий диск, но нет картридера. Тут оставили обратную совместимость, там убрали. Что-то покрасили в черный цвет – но уже не исключают появления того же самого в белом исполнении. А когда про игры вспомнят?


Джек Кейн
ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.
Самый приятный квест со времен Monkey Island!





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

КАК ЖИТЬ ДАЛЬШЕ?

ЕСТЬ ГЕЙМЕРЫ, ДЛЯ КОТОРЫХ КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ – ЧТО ФУТБОЛЬНЫЙ МАТЧ. ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ ПОБЕДИЛА ИМЕННО ИХ ЛЮБИМАЯ КОМАНДА. ДРУГИХ ВОЛНУЮТ БОЛЕЕ ПРИЗЕМЛЕННЫЕ ВЕЩИ.

Особый путь Nintendo, онлайновые сервисы Xbox 360, о которых мы постоянно пишем, – это все, конечно, читателям «Страны Игр» очень интересно в теории. Но есть простой практический вопрос: «Я много лет играю на PlayStation 2, а раньше у меня были PS one, Sega Mega Drive и NES. Мне не нужны никакие инновации, тренды и эксперименты, я просто хочу купить одну приставку, где будет весь спектр игр, которые мне нравятся. Что мне выбрать?». Обратите внимание: не «что круче», а «что мне выбрать». И четкого ответа на этот вопрос не существует.

Пару месяцев назад я в своем блоге (darkwren.livejournal.com) обозначил эту проблему довольно жесткими тезисами.

1) PlayStation 3 умрет (вернее, займет третье место на рынке), однако только на ней будут MGS4 и FF XIII.

2) PSP уже мертва. Зато на ней есть эмулятор PS one.

3) У Nintendo Wii и DS слабая графика, поэтому их нормальному геймеру просто мало. Дело даже не в казуальных играх, а исключительно в графике. Красивая картинка геймерам тоже нужна, что бы там ни говорил Миямото.

4) Xbox 360 провалилась в Японии. Поэтому там будет три нормальные японские игры, две игры от Rare, куча портов с PC, шутеры и американский футбол. Xbox 360 нормальному геймеру тоже не хватит.

5) На PC все еще выходят нормальные игры, но они с каждым годом становятся все более забагованными. В конечном итоге, PC-игры умрут именно под валом багов.

6) На PC все реже портируют консольные игры, а если и делают это, то результат выглядит ужасно. Почему – непонятно, но факт.

7) Графика на консолях нового поколения не лучше, чем графика в играх на современных PC. И к PC тоже можно подключить HDTV. При старте PS2 и Dreamcast графика на консолях была лучше графики на PC.

8) В 2000 году можно было запускать игры для PS one на PC с помощью эмуляторов. В 2007 году невозможно запускать игры для PS2 на PC.

9) Для консолей так и не начали массово выпускать MMORPG. И не собираются. Для MMORPG нужен PC.

Исходя из этого у геймера есть два варианта. Первый (его наверняка предложил бы Александр Щербаков) – пойти и повеситься. Второй – купить себе PC, Xbox 360, PlayStation 3 и Wii сразу. Опционально – DS. Для сравнения, пять или десять лет назад достаточно было иметь одну платформу – PC/PS2 и PC/PS one соответственно. Этого вполне хватало. Сейчас ни одна платформа не является самодостаточной. Как подсказали мне посетители блога, есть еще третий вариант – заняться лыжным спортом. Тоже неплохо.

Я намеренно преувеличиваю масштаб проблемы. На самом деле, и у PlayStation 3 дела могут наладиться, и для Xbox 360 анонсируют все больше японских проектов, и на Wii выходят продолжения хорошо знакомых по PS2 хитовых игр. Ничего еще не решено. Но именно эта неопределенность и мешает выбрать одну консоль и сосредоточиться только на ней. Если есть возможность купить все три (а заодно еще и мощный PC) – прекрасно, современная игровая индустрия подарит вам массу удовольствия. Нет – приходится чем-то жертвовать. Непременно.

Что же делать в этой ситуации? Я предлагаю очень простой выход – не гнаться за новинками. Конечно, очень обидно читать о Gears of War, Heavenly Sword и Super Mario Galaxy в журнале и не иметь возможность насладиться ими лично. Но поразмыслите вот над чем: с годами игры не становятся хуже. Они могут оказаться менее привлекательными, чем самые свежие хиты, но если эти самые хиты прямо сейчас недоступны, то можно притвориться, что их не существует.

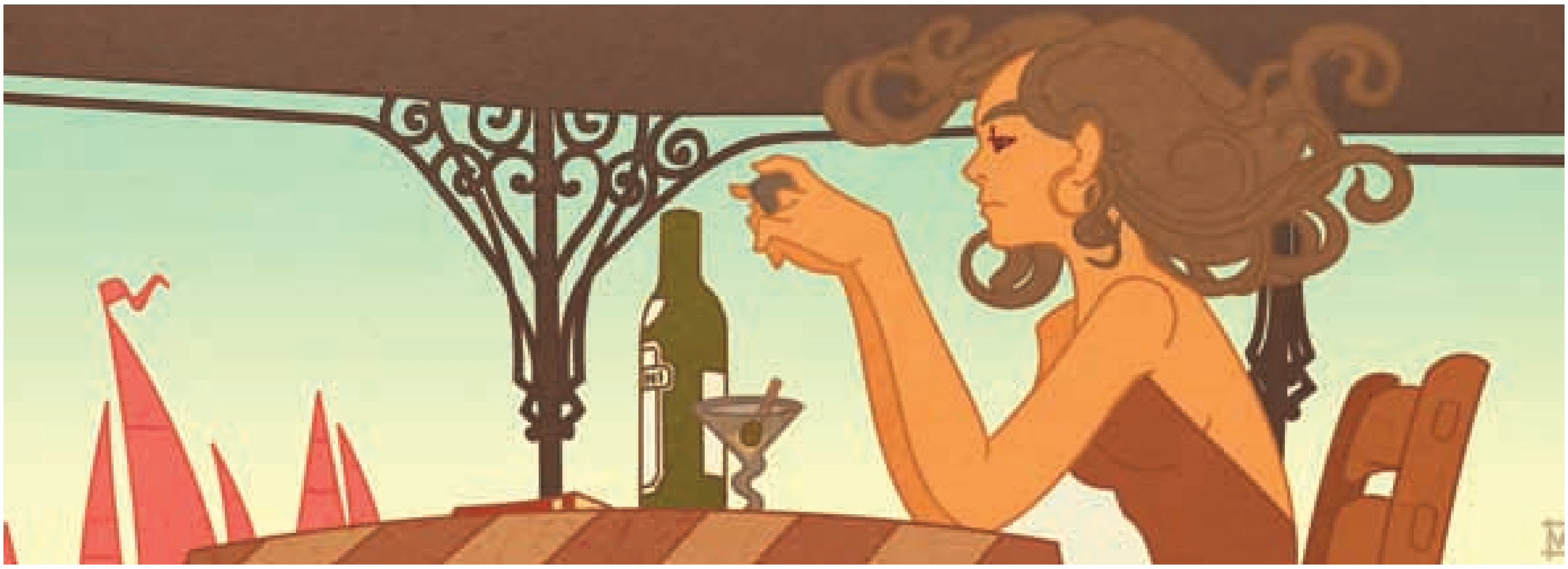
Представьте себе, что на ваших внутренних часах стрелки переведены ровно на пять лет назад. Никаких PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii в продаже нет, на рынке царствует PlayStation 2, и именно на ней каждый месяц выходит куча интересных игр. В 2002 году появились Grand Theft Auto: Vice City, TimeSplitters 2, Virtua Fighter 4, Ratchet & Clank, Kingdom Hearts, Suikoden III, Hitman 2: Silent Assassin, не считая десятков и даже сотен менее значимых проектов. Уверен, что вы успели посмотреть лишь на малую их толику. Пройдет год – и придет время Prince of Persia: The Sands of Time, Soul Calibur II, Dark Chronicle, Beyond Good & Evil. В 2002 году было модно проходить старые игры для PS one – как на эмуляторах, так и на PS2. К слову, сейчас владельцы PSP тоже любят старые проекты, а еще – римейки хитов с PS one, вроде Final Fantasy Tactics. Так что если вдруг окажется, что «новые» (помните о переводе стрелок!) игры для PS2 «кончились», всегда можно обратиться к гигантской библиотеке хитов 1995-2001 годов. Стоимость PS2 slim в России – около 5000 рублей, и я уверен, что это достаточно низкая цена для приставки, которая гарантированно сможет доставить вам массу удовольствия. Если вы вообще не уверены в том, что консольные игры вам нравятся, PS2 – лучший способ понять это. Поверьте, не стоит судить о приставках по Resistance: Fall of Man, Rayman Raving Rabbids и Gears of War и залезать ради них в долговую кабалу. Через пять лет вы тихо и спокойно дойдете до этих игр. К тому времени и свободные средства на покупку приставки у вас появятся, и итог консольных войн будет ясен.

Напоследок открою маленький секрет: у меня лично сейчас нет ни одной приставки нового поколения (если не считать PSP и DS). Дома стоит обычный телевизор, к которому подключена PlayStation 2, а в ней находится диск со вторым эпизодом Xenosaga. Когда он закончится – я примусь за третий. Следующие на очереди – Growlanser Generations и Final Fantasy XII. Конечно, в офисе я играю на консолях нового поколения, и рано или поздно куплю себе их, но пока не вижу в этом ни малейшего смысла. PlayStation 2 вне конкуренции.





ВЗГЛЯНИ
В ГЛАЗА
ДЕМОНАМ
БЕОВУЛЬФ
30 лет яростных боев, кровопролитных сражений и триумфальных побед Беовульфа, не вошедшие в фильм
Покажите свой гнев и сразитесь с гигантскими монстрами в рукопашном бою
Ведите своих людей в бой, как истинный король!
ИГРА В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2007
BEOWULFGAME.COM
WWW.BEOWULF-FILM.RU
СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 22 НОЯБРЯ
UBISOFT
PC DVD-ROM
SHANGRI-LA
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
TM Paramount Pictures. © 2007 Paramount Pictures and Shangri-La Entertainment, LLC. All Rights Reserved. Game Software © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU





Яна Сугак
kairai@pisem.net

НИЧЕГО ЛИЧНОГО…

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ ВРЕН РАССКАЗЫВАЛ ВАМ О ТОМ, ЧТО С ТРАДИЦИОННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИЕЙ ВСЕ В ПОРЯДКЕ. Я ХОТЕЛА БЫ ЗАДАТЬ ЕМУ ТОЛЬКО ОДИН ВОПРОС: «ГДЕ PARASITE EVE 3?»

В порядке ли? Да, безусловно, с высоты птичьего полета все прекрасно – с конвейеров сходят миллионы приставок, полки магазинов завалены дисками для них, геймеры выстраиваются в очереди за новыми релизами. Но стоит приблизить картинку до уровня отдельных игр и компаний, как проступают гнилостные пятна капитализма. Мы понимаем, что есть вещи, которых мы лишились потому, что кому-то так было нужно.

Кому? Тем, для кого игры – только бизнес, а не увлечение молодости, приносящее теперь доход. Компании, где у руля до сих пор инфантильные энтузиасты, двадцать лет назад в одиночку сочинявшие текстовые квесты, можно посчитать на пальцах одной руки. Они вымерли, как динозавры, а на смену им пришли большие корпорации с современным менеджментом. А их интересует в электронных развлечениях только одно – разница между доходами и расходами. Энтузиасты в индустрии остались – обычно это рядовые программисты и дизайнеры, чуть реже – руководители проектов. Выкидывать их на улицу никто не собирается. Энтузиастам можно меньше платить (помните о графе расходов!), и они вряд ли обидятся и уйдут обслуживать базу данных в банке или рисовать картинки для рекламной кампании Nestle. Но у руля их никто ставить не собирается. Производство современной игры – перетягивание каната между рядовыми энтузиастами-разработчиками и озабоченным бизнес-планами и прибылью руководством. Разработчики хотят сделать все как можно лучше, но понятие «лучше» сложно перевести на язык цифр. Если речь не о Хидео Кодзиме или Питере Молинье, то перетягивание каната обычно заканчивается победой руководства, и игра оказывается «такой, как всегда».

«Как всегда» – не самый плохой вариант! Сейчас традиционная игровая индустрия – лишь один из способов заработка. Действительно, самый денежный – Врен любит говорить о десятках миллиардов долларов оборота, – но не единственный. И не самый эффективный. Некоторые бизнес-идеи могут показаться рядовому геймеру дикими – но они работают. Иные даже воспринимаются как благотворительность – например, модель продажи игровых приставок дешевле себестоимости. В конечном итоге геймер все равно заплатит больше. Стоимость железа размазана тонким слоем по всем играм для приставки, которые он будет покупать в ближайшие год-два, – получается что-то, вроде потребительского кредита с грабительскими процентами. Но в момент покупки консолей об этом редко задумываются. Момент истины наступает тогда, когда игровое издательство принимает решение, противоречащее интересам геймеров. Логика, стоящая за ним, может быть совершенно нам непонятна. Мы не видим цифр, планов, не знаем о секретных договоренностях. Почему Ubisoft решила не выпускать Haze на Xbox 360? Как так вышло, что Nintendo продала Rare издательству Microsoft? Иногда какие-то подробности всплывают – например, Sony озвучила цифру, в которую Microsoft обошелся дополнительный контент в Grand Theft Auto IV. А Nintendo призналась, что игры от Rare в последние годы продавались из рук вон плохо, разрабатывались слишком долго и стали невыгодными. История с Parasite Eve 3 (и, кстати, еще десятком менее значимых игр Square Enix для мобильных телефонов) – из той же оперы. Какой-то мужчина средних лет в костюме и с галстуком посчитал, что разница между расходами и доходами на мобильных телефонах ему нравится больше всего. То, что игра от этого станет хуже, его не волнует совершенно. Отказ от одновременного выхода игры, скажем, на Nintendo DS и сокращение аудитории, по каким-то причинам его тоже не смущает. Долгосрочные перспективы сериала Parasite Eve – тоже не его забота, так далеко он заглядывает. Да, и, кстати, не думаете же вы, что Sony и Microsoft могут платить за эксклюзивы, а оператору мобильной связи вера не позволяет?

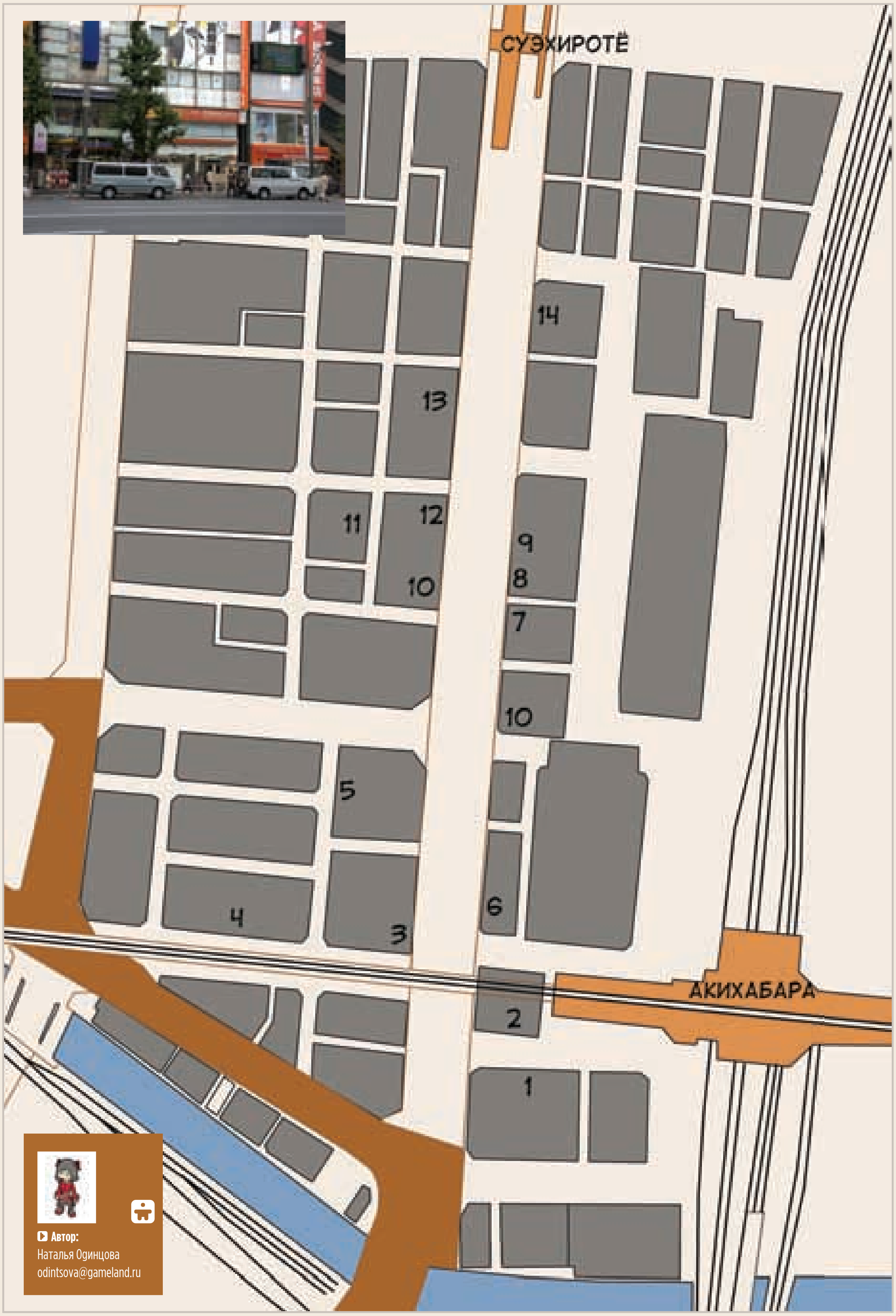
Еще интересный пример. Вообразите себе крупное независимое издательство, которое вдруг взялось делать гольф для Nintendo Wii. Курс акций компании тут же вырос на три или даже пять процентов. Так рынок сейчас реагирует на название приставки от Nintendo. А эти три процента капитализации компании – уже куда больше, чем бюджет разработки. Насколько хорошей окажется игра, нужна ли она геймерам, насколько хорошо продастся – дело десятое. Когда она выйдет через год-два – все уже забудут, с чего все началось. Главное – чтобы релиз состоялся и игра не оказалась совсем кошмарной.

Есть два волшебных слова – «выгодно» и «невыгодно». Они могут созидать, а могут – убивать. «Выгодно» – и игры готовят под новейшие видеокарты, которые еще даже не поступили в магазины, вместо того чтобы заняться оптимизацией движка. «Выгодно» – и издательство выпускает трехмерный римейк древнего RPG-хита, вместо того чтобы придумать что-то новое. «Выгодно» – и гениального геймдизайнера заставляют готовить ущербные DS- и PSP-версии своей и так не самой лучшей игры по мотивам голливудского блокбастера. «Выгодно» – игру, хорошо зарекомендовавшую себя на Западе, анонсируют для японских мобильных телефонов, которые не работают за пределами Страны восходящего солнца. «Невыгодно» – и команду создателей чудесной игры о волчице и каллиграфии расформировывают, а саму игру пытаются окупить Wii-версией. «Невыгодно» – и игровую приставку с девятью миллионами пользователей отправляют в мусорную корзину.

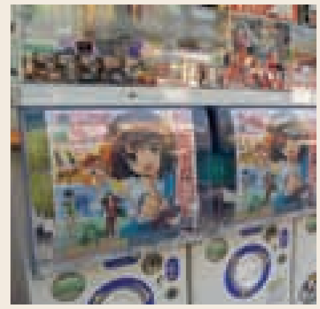
Мы не знаем, что и кому покажется выгодным через год. Например, представьте себе однопользовательскую игру (например, New Super Mario Bros. 2), которую вы получаете абсолютно бесплатно. Но за каждую жизнь вашего героя нужно платить десять рублей – кредитной картой или через мобильный телефон. Играете хорошо – экономите деньги. Играете плохо – платите больше. При покупке вам будет казаться, что это очень хорошая сделка, а на практике окажется, что издатель заработает в несколько раз больше обычного. Такова суровая реальность современного капитализма.




МОРПЕХ 5
ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА
ИЗ БАГДАДА С ЛЮБОВЬЮ
ОДИН ВЫСТРЕЛ.
ОДИН ТРУП.
ТВОИ ДРУЗЬЯ:
ВИНТОВКА И
НАВОДЧИК.
PLAYTEN



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Дела гасяпонные

Как мы уже писали, «гасяпоны» бывают дешевые – из разряда тех, что продаются за 200-300 йен в уличных автоматах, и дорогие – за 450-700 йен, которые уже считаются «обменными статуэтками». Они продаются либо в запечатанном виде (и угадать, что за модель достанется, можно разве что по весу), либо в распечатанном – у перекупщиков, но тогда цену определяет уже сам продавец. Непопулярный персонаж может уйти и за половину стоимости, зато народные любимцы изрядно опустошат кошелек – так, за Леннет из Valkyrie Profile просят до 5 тыс. йен!


7

Путеводитель по Акихабаре

Откуда пошло название «Акихабара»? По одной версии, это сокращенное словосочетание «akibanobohara» (яп. – поле осенних листьев): когда здесь, несколько столетий назад, вместо небоскребов простирались леса, осенние пейзажи особенно впечатляли местных жителей и приезжих. В 1870 году деревья вырубили, чтобы обезопасить Токио от пожаров, и на расчищенном участке был построен небольшой синтоистский храм в память о знаменательном событии. Поэтому второй вариант гласит: горожане решили, что строение воздвигнуто в честь божества Акиба (или Акиба), которое, как считалось, умеет останавливать огонь, и, недолго думая, окрестили весь район «Akibagahara» (яп. – площадь божества Акибы). Как бы то ни было, сегодня об Акихабаре знают даже те, кто в



1



2



3





4


14

Токио никогда не был. Конечно, когда здешние магазинчики в 50-х годах нынешнего века сперва нелегально, а затем уже на полных правах торговали электро- и радиодеталями, снабжая материалами студентов первого в Токио инженерного техникума, мало кто мог представить, что и прозвище «Электрический город» (Electric Town) за районом закрепится, и что со временем всевозможные реле, переходники и провода, а заодно и бытовую технику на полках потеснят товары для геймеров и анимешников.
Добраться до Мекки всея отаку можно на метро: либо от станции Akihabara веток Yamanote и Chuo-Sobu, либо от станции Suehirocho ветки Ginza. Государственного метрополитена в Японии нет, и ветки обслуживаются, главным образом, двумя частными компаниями: Tokyo Metro и JR East, а поездки оплачиваются «постанционно». Если вы не знаете, во сколько обойдется проезд до нужной станции, а перед кассами не оказалось схемы-подсказки, смело покупайте билет по минимальному тарифу. Билеты необходимо сохранять до конца поездки. Когда вы доберетесь до цели путешествия, сможете доплатить необходимую сумму с помощью специального автомата (Fare Adjustment Machine), или же на кассе у выхода. Кстати, большинство автоматов в метро используют вдобавок к японскому английский интерфейс – переключатель (сенсорная кнопка) обычно находится в верхнем левом углу экрана.
Мы начнем путь по Акихабаре с востока, от одноименной станции. Магазинов во всем районе – превеликое множество, и мы расскажем только о самых примечательных. Проследовав за указателями к Akihabara Electric Town Exit, вы попадаете на небольшую улицу, с которой все и начинается.

1. Radio City (Rajikan)

Часы работы:
Kotobukiya: 10-30 – 20-00, по воскресеньям и национальным праздникам: 10-00 – 19-30, выходных нет
K-Books: 11-00 – 20-00, без выходных
Kaiyodo: 11-00 – 20-00, выходной – среда
Volks: 11-00 – 20-00, без выходных

Здание Radio City внутри больше всего напоминает рынок, который раскинулся не вширь, а ввысь – на каждом этаже приютились магазины и магазинчики как крупных компаний, вроде книготорговой сети K-Books или одного из крупнейших производителей фигурок, Kotobukiya, так и частных продавцов, которые занимаются, главным образом, перепродажей всевозможного мерчандайза. Однако отыщутся в Radio City и торговцы электроникой.
На первом этаже сразу обращает на себя внимание магазин Kotobukiya: сюда стоит направиться ради того, чтобы поглазеть на новинки массового фигурочного производства в витринах и прикупить еще запечатанные коробки с «гасяпонами» недавнего выпуска (почему они запечатаны – читайте во врезке по соседству). Здесь же много всевозможных игрушек, брелоков, статуэток, подвесок для мобильных телефонов и прочей занимательной мелочи с изображениями диснеевских героев. Тут же предлагают футболки: эмблема NERV или Нарутовской деревни, попав на майку, вмиг делает ее вдвое дороже (средняя цена «тематической» футболки – 3000 йен или приблизительно $28). Попадаются и съедобные сувениры: герои NGE красуются на банках с кофе, а симпатичные девочки-служанки – на коробках с печеньем.
Второй отдел Kotobukiya расположился на втором этаже – здесь выбор тематических книжек

Тут же предлагают футболки: эмблема NERV или Нарутовской деревни, попав на майку, вмиг делает ее вдвое дороже.



9

по фигуркам и самих фигурок побогаче; все они продаются по фабричным ценам. На третьем этаже обосновались два отдела K-Books: в одном вам предложат исключительно новую, не тронутую жадными руками отаку мангу (от обычной до эротической), а также альбомы с иллюстрациями, официальные антологии фэнских комиксов, гайдбуки по играм и журналы. Увы, большинство их запечатано в целлофан: на содержимое намекает лишь обложка. Все то же самое, но подержанное, продается во втором отделе. Кстати «подержанный» в Японии вовсе не означает истрепанную и засаленную книжку – к ним здесь относятся крайне бережно. Там же, во втором отделе, можно приобрести распечатанные гасяпоны (иногда попадаются редкие вещи), саундтреки и карты из обменных наборов (в Японии невообразимое количество как традиционных TCG, так и сувенирных серий с иллюстрациями персонажей). Главная достопримечательность четвертого этажа – Kaiyodo Hobby Lobby. Компания Kaiyodo дважды в год устраивает Wonder Festival – выставку-продажу статуэток, созданных профессионалами и скульпторами-любителями. В этом магазине можно полюбоваться на мини-музей фигурок Kaiyodo и приобрести новинки (например, из серии Revoltech).

На шестом этаже главенствует третья известная среди собирателей фигурок компания, Volks. Целый отдел отведен невероятно красивым шарнирным куклам под общим названием Dollfie. Чтобы заплатить 80 тыс. йен за собранную под заказ томную красавицу ростом 60 см, нужно и впрямь сходить с ума по этим игрушкам, но в магазин стоит зайти и ради экспозиций на витринах. Рядом продаются куклы попроще, поменьше и подешевле, а еще один отдел торгует «гаражными» наборами и всем, что необходимо для их сборки. Кроме того, здесь можно купить пластиковые модели всевозможных боевых мех – от Гандамов до машин из Five Star Stories.

2. Gamers

Часы работы: 10-00 – 21-00 (первый этаж – до 22-00), без выходных.

Деление на этажи сохраняется и в башнях, которые, как в случае с Gamers, принадлежат целиком одной компании. На одном этаже продаются только Гандамы и прочие меха, на другом – только игры или только манга.
В Gamers вы, по сути, найдете то же самое, что и в Radio City – «гасяпоны», фигурки, мангу, журналы, сопутствующие товары, карты. Перепродажей здесь не занимаются, поэтому больших редкостей тут не отыскать. Тем не менее, обратите внимание – иногда магазин распродает залежавшиеся PVC и «гасяпоны» по скидочным ценам. Вдобавок он открыт до 21-00, а на первом этаже покупателей обслуживают до 22-00!

3. Club Sega

Четыре этажа аркадных залов; на первом этаже традиционно располагаются японские версии ufo catcher – автоматов, в которых предлагается вытащить приз при помощи специального рычага-лапки. В отличие от тех вариантов, которые стояли в советских залах, у здешних рычагов всего две лапки, поэтому игрушки удается не столько вытягивать, сколько стряхивать в лоток для призов. На кону – как всевозможные плюшевые забавности, так и брелоки, и PVC. Развлечение невероятно затягивает: постоянно хочется добросить еще 100 или 200 йен, чтобы получить выигрыш, который уж в этот-то раз непременно не уйдет. На остальных этажах можно поиграть во всевозможные аркадные игры производства Sega (например, в Virtua Fighter 5).

4. Game Hollywood (5 этаж)

Часы работы: 11-00 – 19-00

На боковой улице рядом с Club Sega притаился магазин, который торгует не только современными играми и приставками, но и раритетами (впрочем, возможности пройти Chrono Trigger на языке оригинала обрадуются только знатоки японского



12



5

языка). Заодно здесь можно приобрести американские релизы.

5. Super Potato (3 – 5 этажи)

Часы работы: 11-00 – 19-00

Крупнейший из всех магазинов, специализирующихся на игровых редкостях: от консолей и контроллеров до саундтреков. На последнем этаже притаился крошечный зал с десятком ретро-автоматов: в отличие от большинства современных аркад, здесь разрешают курить.

6. Asobit City Character

Часы работы: 10-00 – 22-00, без выходных.

Здесь можно приобрести примерно то же, что и в Gamers.

7. Аркадный центр Taito

Как и в Club Sega, на первом этаже предложат попытать счастья за ufo catcher'ами, а на следующих – сыграть на всех остальных аркадных автоматах. Кстати, на втором этаже (туда ведет эскалатор) есть purikura – разновидность автоматов для самофотографирования. Правда, если у нас машина выдаст вам унылый набор фотокарточек для документов, японский аналог предложит выбрать забавный фон (как насчет нарисованного гамбургера или пальм?), а затем разрисовать получившиеся снимки-наклейки.

8. Toranoana

Часы работы: 11-00 – 21-00, по выходным и национальным праздникам: 10-00 – 20-00

«Тигриная нора» – так переводится с японского название этого магазина. В угловом магазине на втором этаже расположено кафе With Cat, где все официантки носят черные кошачьи ушки и не менее черные кошачьи хвостики. Ходят сюда исключительно ради эстетического, а не гастрономического удовольствия, хотя With Cat отличается от многих похожих кафе тем, что здесь даже готовят что-то съедобное. Правда, нас в самое сердце поразил лимон к чаю – взамен обычного ломтика лимона тут подают… пластиковые баночки с лимонной кислотой. За мангой и додзинси стоит отправиться этажом выше – только учтите, что тут специализируются на яое. На откуп мальчикам отдан подвал с 1-м этажом (здесь торгуют порновидео и играми) и соседняя «нора»: внизу торгуют комиксами «для тех, кому за 18», на первом этаже продаются самые свежие журналы и томики манги, а также альбомы с иллюстрациями. Выше же можно найти хентайные додзинси по мотивам игр и аниме (как новые, так и подержанные), хентайные фэнские игры и оригинальные додзинси (чаще всего тоже хентайные).

9. Animate

Часы работы: 10:00-19:00, без выходных

Широкий выбор разнообразных околоигровых и околоанимешных товаров: от фигурок и манги до визитниц и открыток.

10. Sofmap

Часы работы: 11-00 – 20-00 (кроме отделения рядом с Club Sega, которое работает до 21-00), без выходных

Сеть Sofmap выкупила несколько башен-магазинов на Акихабаре: в них, главным образом, торгуют компьютерами и комплектующими, но есть и игровые отделы.

11. Mandarake (5 и 6 этажи)

Часы работы: 11-00 – 20-30, без выходных

За зданием Sofmap притаилось отделение сети Mandarake, которая торгует подержанными комиксами и додзинси. Здесь на двух этажах можно обзавестись либо хентайной фэнской мангой, либо вполне обычными PVC и сборными фигурками.

12. The Mac Store

Часы работы: 10-00 – 21-00, без выходных

Mac и iPod удастся приобрести и в Sofmap, но куда приятней обзавестись «яблочной» продукцией в специализированном магазине Apple, который занимает 5 этажей.

13. Messe Sanoh

Часы работы: 10-30 – 20-00, по воскресеньям и национальным праздникам: 10-00 – 19-30

На первом этаже продают японскую инди-музыку и саундтреки к фэнским играм, а заодно и сами игры (главным образом, хентайные). Героини разной степени раздетости красуются на обложках дисков и на втором этаже. Рядом находится отдел Messe Sanoh, где на первом этаже продаются уже совершенно официальные игры и консоли. Выше находятся магазин игрового мерчандайза, а еще выше – царство яойных «симуляторов знакомств» (додзинси отыщутся и тут, но в Toranoana выбор побогаче).

14. Hobby Figure

Часы работы: 11-00 – 20-00, без выходных

Отличный магазин, занимающийся перепродажей фигурок, сборных наборов и гасяпонов. Здесь можно отыскать и редкие вещи, хотя цены порой «кусаются». Чуть дальше по улице расположен похожий Figure Hobby. СИ

> Взамен обычного ломтика лимона тут подают… пластиковые баночки с лимонной кислотой.


Alan, обладатель «бронзы» в Need For Speed Carbon, принес нашей сборной единственную медаль.


Alex не упускал момента потренироваться между играми, пусть даже и на одном компьютере.


Каждый по-своему готовится к ответственным матчам.



На входе всех посетителей ждал огромный глобус, олицетворяющий размах мероприятия.

WCG 2007 GRAND FINAL


Церемония открытия World Cyber Games сопровождалась традиционным выносом национальных флагов сборных-участниц.

Результаты WCG 2007 Grand Final:

Need for Speed Carbon:
1 место – SpeedNG (Бразилия) – $15000;
2 место – Steffan (Голландия) – $7000;
3 место – Alan (Россия) – $4000.

Counter-Strike 5x5:
1 место – emuLate (Франция) — $55000;
2 место – NoA (Дания) — $25000;
3 место – A-Gaming (Украина) — $15000.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место – 4K.Creolophus (Норвегия) – $15000;
2 место – WE.Sky (Китай) – $7000;
3 место – MYM.Moon (Южная Корея) – $4000.

StarCraft: Broodwar 1x1:
1 место – Stork (Южная Корея) – $15000;
2 место – WE.Pj (Китай) – $7000;
3 место – ToT.Mondragon (Германия) – $4000.

FIFA 2007:
1 место – SK.hero (Германия) – $15000;
2 место – Delfin_1 (Испания) – $7000;
3 место – Slavkov (Болгария) – $4000.

Общий зачет:
1 место – США — 3 золота, 2 серебра и 1 бронза;
2-3 места – Бразилия, Южная Корея — 2 золота и 1 бронза.

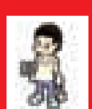




Россияне (слева направо): Xyligan, Ex, Артем Марков (лидер сборной) и WeR.



Варкрафтеру Grubby не помогла и его очаровательная болельщица.



Автор:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

В период с 3 по 7 октября в американском городе Сиэтл прошла заключительная часть крупнейшего киберспортивного турнира года – World Cyber Games 2007 Grand Final. Сильнейшие геймеры мира традиционно подвели итоги уходящего сезона, разыграв призовой фонд в размере 450 тысяч долларов. Общее число участников в 12 дисциплинах насчитывало около 700 человек из 74 стран, правда, некоторые нации так и не добрались до США из-за визовых проблем. Российская сборная, изначально насчитывавшая 23 бойца, в ходе оформления документов лишилась четверых членов, а, например, Грузия, осталась дома в полном составе. Впрочем, перейдем к самим соревнованиям.

Несмотря на то что 3D.Notforu, победитель национальной квалификации по StarCraft: Broodwar, не смог поехать в Сиэтл, в данной номинации у двух других стратегов – Androide'а и Ex'а – были неплохие шансы на медали. Оба имели опыт выступления на WCG, а Андроид так вовсе в 2005 году завоевал «серебро». И все складывалось хорошо, если бы не одно «но» в лице легендарных корейцев, не отдающих пальму первенства в StarCraft со времен WCG Challenge 2000. В результате именно от руки азиатов пали оба наших дуэлянта, даже не добравшись до 1/4 финала. По схожему сценарию развивались события у виртуальных футболистов (WeR и Hackerfifa вылетели довольно рано), за исключением того, что питерец Alex не справился с соперником, явно уступающим ему по количеству титулов. На подобном мероприятии никого нельзя недооценивать.

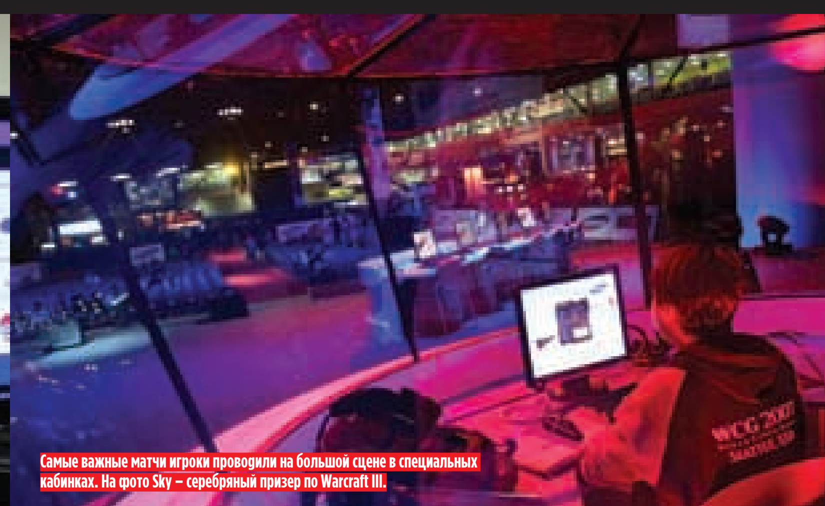
Куда успешней дебютировала в стадии плей-офф московская команда по Counter-Strike под названием KPOBb, более чем наполовину представленная игроками Virtus.Pro, которые не участвовали основной пятеркой из-за наличия в рядах двух украинцев. На WCG образовавшаяся солянка действовала крайне слаженно, о чем говорит уверенная победа над прошлогодними чемпионами – поляками из PGS. Разгром голландцев в 1/8 плей-офф, изобилующий множеством технических проблем, казалось, подтвердил серьезный настрой «Виртусов». Однако следующий матч с хозяевами турнира, eMg, поверг в шок не только отечественных болельщиков, но и все CS-сообщество. Наши с трудом одержали верх на первой карте de_train, после чего янки подали протест на использование противником одного из багов уровня. При этом сами eMg неоднократно нарушали регламент состязаний, оскорбляли оппонентов по ходу встречи, да и сам баг у многих вызывал сомнение. Только вот местные судьи ни в какую не хотели слышать «провинившуюся» сторону и назначили переигровку решающего раунда, в которой упавшие духом россияне уступили, а затем так и не смогли найти в себе силы на вторую карту. Оттого отчаянней, словно стараясь отомстить за соседей, в битве с eMg за бронзовые награды сражались украинцы из Amazing Gaming, одолев скандалистов со счетом 2:0.

В Warcraft III: The Frozen Throne главный сюрприз был преподнесен зрителям еще на стадии отборочных – поражение знаменитого Deadman'а. Барьер в виде американского консульства отнял у сборной Titan'а, и, в конце концов, честь страны защищали Xyligan и еще совсем «зеленый» Swift. Последний отметился лишь победой на групповой стадии над будущим чемпионом 4K-Creolophus'ом, а вот Xyligan был остановлен тем же Креo, едва ли считавшимся темной лошадкой, в шаге от финала. В матче же за третье место геймер из Волгограда не совладал с Moon'ом – 1:2.

Единственную медаль в копилку страны принес Alan, специализирующийся на Need For Speed, правда, успехом это можно назвать с натяжкой – на WCG 2006 за дуэтом Alan и Mr.Raser было «золото» и «серебро» соответственно. Напоследок расскажем про консоли, где после пресловутого визового вопроса от трех разыгрывавшихся на Russian Preliminary дисциплинах осталась лишь одна – Gears of War. Не секрет, что Xbox 360 в России не так популярен, как в США или даже в Европе, и наши «приставочники» едва ли могли конкурировать с остальными. И поэтому их невыход из группы не был воспринят как глобальная катастрофа. А самое любопытное, что именно мелкие номинации позволили Америке набрать в итоге максимальное число медалей и стать обладательницей главного трофея World Cyber Games и дополнительного чека на $40000. Учитесь, господа... **СИ**



KPOBb еще не знает, что их поджидает в матче с американцами.



Самые важные матчи игроки проводили на большой сцене в специальных кабинках. На фото Sky – серебряный призер по Warcraft III.



Нашему спецкору в Штатах, Хайди Кемпс, несколько раз посчастливилось пообщаться с Кадзумой Канеко, художником, чей узнаваемый стиль давно стал визитной карточкой сериала Megami Tensei. Специально для «СИ» Хайди объединила записи этих бесед в одно интервью.

Автор:
Хайди Кемпс
zerochan@gmail.com

Лицом к лицу с Кадзумой Канеко



Немисса из Soul Hackers не уступит по силе характера Аргилле из SMT: Digital Devil Saga.

? Раскройте секрет, вы состоите в штате компании?
Да.

? А как выходит, что вы рисуете и для других компаний? Например, вы автор демонических обликов Данте и Вергилия в Devil May Cry 3. Как это происходит? Atlus предоставляет вам полную свободу действий?
Конечно же, главное для меня – это проекты Atlus. Но когда я над чем-то работаю и у меня остается свободное время, то сотрудничаю и с другими людьми. Например, если бы мистер Кодзима предложил мне: «Эй, давай что-нибудь совместное замутим», я бы ответил: «Да, сейчас у меня нет других дел, не вопрос!» Или, как в случае с Devil May Cry и SMT: Lucifer's Call, все уже было обговорено заранее и предусмотрено в моем расписании. Так что…

? Со временем персонажи на ваших эскизах внешне становятся более отстраненными и холодными…
Все дело в том, как они создаются. Я рисую первоначальный дизайн, но затем его передают различным людям для различных целей. Например кто-то создает трехмерный «каркас» или контур, а кто-то занимается текстурами или цветом, – все эти элементы должны объединиться в модель, которая не слишком отличается от исходного эскиза. Поэтому так и выходит – они такие, чтобы легче достигалось это сходство.

? Этим сперва занимался Сигэнори Соэдзима, художник Persona 3, не так ли? Я знаю, что он очень много рисовал для Persona 2 [имеются в виду внутриигровые портреты персонажей. – Прим.ред.]
Точно.

? К слову о г-не Соэдзиме, как вышло, что он стал главным художником Persona 3?
Дело в том, что я хотел дать новым сотрудникам возможность вырасти профессионально и набраться опыта. Я пытался, знаете, не навязывать свое видение в том, что касается Persona 3. Потому что есть фэны, которым нравится более серьезный, мрачный настрой основной ветви сериала.

? А Persona более жизнерадостная.
Да, именно. И именно такой я хочу ее видеть – чтобы MegaTen «дотянулся» до более широкой аудитории. Это действительно обособленное ответвление, и я хочу, чтобы такой образ за Persona закрепился – в том числе и благодаря тому, что над сериалом работают другие люди.

? Когда вы разрабатываете дизайны персонажей, какое чувство вы пытаетесь вызвать у геймеров? Вы хотите, чтобы они считали героев крутыми, завидовали им, видели в них себя?
Я занимаюсь проектами с самого начала, придумываю, как будут развиваться события и т.д., и на этом этапе я уже знаю, что за герои в них будут участвовать. Например, что вот этот парень легко раздражается, а вот над этим все подшучивают, но на самом деле он отличный лидер. Затем характеры героев утверждаются официально, и я начинаю думать, под влиянием каких обстоятельств они могли бы сформироваться, что за жизнь была у них. Когда и это позади, я уже начинаю думать о дизайне, примерно так: «Хорошо, этот парень крутой, значит, он может одеться с ног до головы в черную кожу». Вот как вы… *смеется*

? Но какие чувства вы хотите вызвать у геймеров? Когда вы начинаете размышлять над тем, какова будет их реакция на этих героев?

Из всех иллюстраций эта у Канеко-сана – самая любимая, хоть и рисовалась довольно давно. Рей Рейхоу отмокает в ванне, демоны и главный герой поглядывают.





Дизайн монстров у Канеко завораживает едва ли не больше, чем дизайн героев-людей.

Я пытался, знаете, не навязывать свое видение в том, что касается Persona 3.



Когда вы исследуете игровой мир, то подходите к персонажу и он начинает говорить. Примерно так обстоят дела и в жизни. Например, если я к вам в жизни подойду и скажу: «Привет», вы это выслушаете и подумаете: «Ну, хорошо». Но ведь есть и причина, по которой я к вам подхожу. Например, вы пришли на встречу, а я вас приветствую. И затем идет обычный обмен репликами, человеческое общение, эмоциональный отклик. Так накапливаются детали, которые и складываются в портрет персонажа.

? Получается, что вы хотите, чтобы люди знакомились с героями постепенно?

Так все должно обстоять в идеале, но есть и персонажи, которые, знаете, очень властные. Которые помыкают людьми… их легко раскусить. Так что все зависит от конкретного случая.

? Кстати, у меня сложилось такое впечатление, что все ваши женские персонажи – очень сильные, доминирующие личности. И это довольно необычно. Вы так сделали специально, или же вы их просто такими рисуете всегда? Я имею в виду Немиссу из Soul Hackers, Аргиллу из Digital Devil Saga, Рей Рейхоу из оригинальной Devil Summoner и так далее…

Все сводится к тому, каким этот персонаж задумывается. Например, Рей Рейхоу задумывалась как помощница главного героя…

? Напарница.

Да. Она должна отвечать за свои поступки. И чтобы это отобразить, мы не могли не сделать ее довольно сильной. Что же до Немиссы, то она – почти как новорожденный ребенок в незнакомом мире, и оттого у нее так много этого «я, я, я». Она производит впечатление не упертой, но… в общем, вы понимаете. Та же ситуация и с Аргиллой – я хотел видеть именно такую героиню. Не то чтобы я предпочитал такой тип женщин… У каждого проекта есть своя тема, и персонажи – как мужские, так и женские – играют в нем определенную роль. И эти роли очень важны: с их помощью тема раскрывается, так что, возможно, поэтому эти персонажи и производят впечатление сильных. Дело не в том, что мне такие люди нравятся, но мне кажется, что их сила не в характере, а в упорстве. И благодаря этому они и привлекают геймеров.

? Вы как-то говорили, что Рей Рейхоу – ваш самый любимый персонаж. Это правда?

Да, ее характер, ее выбор одежды… такие люди мне нравятся. Она одевается броско, как будто она этакая суперженщина, но потом ей приносят свиные колбаски, и она их бесцеремонно поедает – в этом есть что-то милое. Мне это нравится. **смеется**

? Чем еще вы занимаетесь помимо игр?

Я рисую иллюстрации к романам. Мне кажется, мне бы понравилось работать и в других областях, например, разрабатывать дизайн персонажей для аниме-сериалов.

? Что для вас особенного в геймдизайне?

Когда я рисую для кого-то, мне важно передать замысел этого человека. От себя я привношу только стиль рисования. Но когда я создаю игры, то делаю все – в этом главная разница.







«Высокая мода» – такое сравнение невольно напрашивается, когда разглядываешь эскизы персонажей и мифических существ за авторством Кадзумы Канеко.

? В игровой индустрии вам платят больше?
Я работаю на Atlus, и все сторонние проекты приходят ко мне тоже через Atlus. Платят мне примерно одинаково и за оригинальные проекты, и за работу на кого-то еще.

? То есть Atlus получает определенный процент от ваших проектов?
Иногда это так, но все же я сотрудник компании, и когда я работаю на кого-то еще, в итоге я рекламирую Atlus, как мне кажется. Обычно мне просто платят как штатному сотруднику.

? У вас было несколько выставок – я была на одной из них в Нагойе, когда жила там в 2003 году. Когда вы устраиваете такие вернисажи и люди со всего мира приезжают посмотреть на ваши работы, какое впечатление это на вас производит? Вы думаете :«Да, теперь я состоялся как художник!», или..?
Если честно, я не собирался с самого начала становиться художником, так что, когда я вижу толпы посетителей на выставке, моя первая реакция: «Ого, ну надо же!». Но моя обязанность как геймдизайнера – создать качественный проект. Чувство того, что мне необходимо делать мою работу еще лучше, чтобы ее оценила еще более широкая аудитория, неизменно посещает меня, когда я оказываюсь на таких мероприятиях.

? Используете ли вы традиционные средства рисования или же отдаете предпочтение компьютерной графике?
Я сначала рисую карандашом на бумаге, затем сканирую скетч и с цветом работаю уже на компьютере. В основном я делаю карандашные наброски. Сейчас я занят следующей игрой о Райдо и в основном занимаюсь сценарием.

? Больше, чем иллюстративной частью?
Прямо сейчас, да. СИ



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.
RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ
IMAGE SPACE INCORPORATED
gfi
Руссо Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
QUATTRORUOTE
АВТО МИР
© 2006 Image space inc. All Rights reserved. The rfactor and isi logos are trademarks of Image space incorportated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

IMPORT REVIEW

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

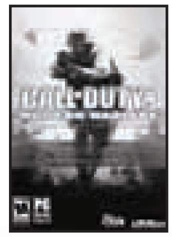
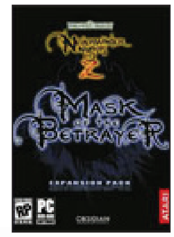
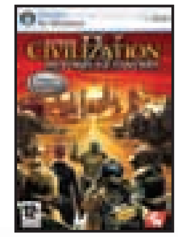
Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

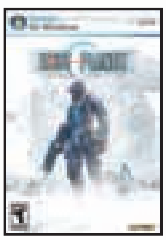
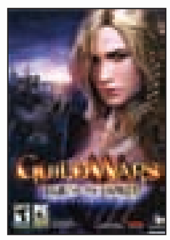
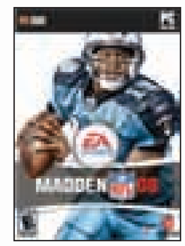


Race 07

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Command & Conquer: the First Decade (EURO)	Star Wars Galaxies Complete Online Adventure (US)	Company Of Heroes: Opposing Fronts	Call of Duty 4: Modern Warfare Collector's Edition	Neverwinter Nights 2 Expansion Pack: Mask of the Betrayer (US)	Sid Meiers Civilization IV Beyond the Sword (US)
1170 р.	**1248 р.**	**1950 р.**	**2600 р.**	**1430 р.**	**1430 р.**

					
Lost Planet: Extreme Condition (US)	Bioshock (US)	Guild Wars: Eye Of The North (US)	Phantasy Star Universe	World in Conflict (русская версия)	Madden NFL 2008 DVD (EURO)
1950 р.	**2080 р.**	**1820 р.**	**1170 р.**	**572 р.**	**1040 р.**

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы



SEGA RALLY

ЧЕРЕЗ ГОДЫ, ЧЕРЕЗ РАССТОЯНИЯ…

ИГРА НОМЕРА 1

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PlayStation 3, PC

ЖАНР:
racing.arcade

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Sega Racing Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6

ОБОЗРЕВАЕМЫЕ ВЕРСИИ:
Xbox 360, PlayStation 3

ОНЛАЙН:
http://rally.sega-europe.com/en/index.html

Автор:
The Stig
stig@gameland.ru



Припомните ли вы, сколько времени уже прошло с выхода последней игры сериала? Но сам-то сериал вы все-таки помните, да?

Ведь повод для воспоминаний у нас сегодня вполне неплохой, даже отличный – новая Sega Rally! Посмотрим, сможет ли она вернуть былой интерес к бренду, пропавшему с радаров больше семи лет назад.

Итак, вот он – заветный диск. Консоль, телевизор, геймпад, пропускаем меню, вперед, вперед, вперед! Наконец-то мы на треке! Двигатели ревут, газ в пол! Но постойте: какая же красота кругом, зачем куда-то ехать, вы посмотрите на эти подсолнухи на обочинах, старательно посаженные местными фермерами! А какие горы там сзади, а какой водопад, а закат! Лепота! Если бы можно было ставить оценку только за оформление трасс, то новая Sega Rally получила бы твердые десять баллов. Хотя главная находка разработчиков – даже не птицы, вылетающие из-под колес в тропиках, и не северное сияние в Арктике. Главное, что все местные треки, помимо продуманной последовательности поворотов и возмутительной яркости красоты, спешат порадовать полностью деформируемым дорожным полотном! Да, впервые за историю раллийных гонок мы можем взаправду месить грязищу колесами, оставляя самые настоящие трехмерные колеи. Выглядит это, конечно, просто потрясающе. Каждый круг трасса все больше и больше видоизменяется, после того как каждая из шести машин оставит на ней свой неповторимый след. Под конец гонки дорога уже напоминает мотокроссовый трек, настолько здесь много следов, рытвин, борозд и ям. Раньше о таком можно было только мечтать, а теперь оно происходит у нас перед глазами, никаких больше плоских текстурок, изображающих след от шин и исчезающих через четыре секунды, после того как мы отъехали на десяток метров, все честно и в полном 3D.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Великолепные трассы, настоящая грязь, деформирующаяся дорога, хорошее чувство скорости.

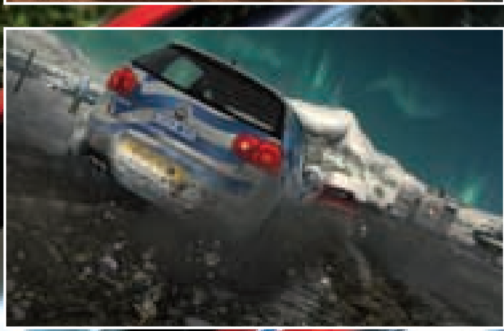
МИНУСЫ
Малое количество разнообразных треков, завышенная сложность, зачастую просто невыносимый AI и скучный одиночный режим.

РЕЗЮМЕ
Sega Rally вернулась такой, какой ее и ждали – аркадной, быстрой, красивой и сложной, как и ее предшественники.



В какой еще гонке вы видели настолько красивые и реалистичные лужи? Правильный ответ: ни в какой. Все на водные процедуры в Sega Rally!





Причем все эти грязедеформации трека носят не только эстетический характер, как можно было бы подумать, но и напрямую влияют на поведение машины. Заехав в колею, оставленную другим автомобилем (или хоть свою собственную – с прошлого круга), вы увеличите сцепление колес с трассой и сможете на более высокой скорости пройти поворот. На одной трассе может быть до трех разных типов покрытия, например асфальт, снег с грязью и лед, припорошенный снегом. И на каждом из них машина будет вести себя по-разному. Хотя, если говорить о физике в целом, то здесь, конечно, никакого особого прогресса не наблюдалось еще с выхода Sega Rally Championship 2. С одной стороны, это хорошо, ведь все старые фанаты будут жутко довольны. С другой, все же на дворе конец 2007 года и раллийная гонка, в которой машины скользят по дороге как масло по сковороде, у многих современных игроков вызовет непонимание. Хотя стоит отметить, что играть в «красивую, но нереалистичную» Revo очень весело: проезжать любой поворот максимально быстро в слайде, заворачивать, если надо, и об соперников, и об стены, цепляясь за оставленные на прошлом круге рытвины на трассе для еще более быстрого прохождения поворота. Если хотите, Sega Rally – это Ridge Racer, только с грязью вместо асфальта и настоящими, реально существующими машинами вместо футуристичных болидов.

Машин этих, кстати, вполне приличное количество. Причем если начинаете игру вы с обычных раллийных Subaru Impreza и Mitsubishi Lancer Evo (открывая по ходу дела все больше современных раллийных болидов), то уже после нескольких часов вдруг получаете доступ к классу с модифицированными заводскими машинами, вроде Citroen C2. А уже под конец игры вам дадут покататься на классике раллийных соревнований, вроде Lancia Stratos или Audi Quattro. Причем даже с такой физикой разработчики смогли сделать все эти машины немного разными; конечно, внутри одного класса разни-

Родная речь

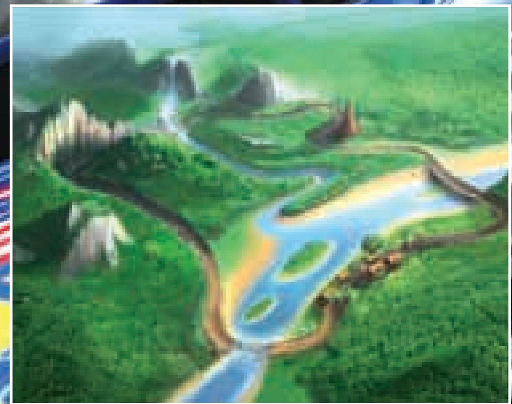
Sega Rally – первая ласточка на фронте локализаций PS3-игр в нашей стране. С одной стороны, это прекрасно: лед, так сказать, тронулся, но вот с другой… Помните поговорку про первый блин? Однако паниковать, конечно, не стоит. Перевод вполне достойный, благо аркадная гонка не располагает к обилию текста. Особенно радуют описания трасс во время загрузки: такое впечатление, будто они взяты из какого-нибудь туристического проспекта – сразу видно, что у игры японские корни. Другой приятный момент – неплохой перевод советов, чтением которых не стоит пренебрегать. А все проблемы русификации связаны в основном с логикой. Например, читаем: «Чтобы открыть новую трассу, нужно набрать 120 очков в классе Премиум»; а ведь он включает несколько различных чемпионатов, в каждом из которых свой подбор очков. Но на сам игровой процесс это влияет мало, так что всех (включая работников «Софт Клаба») можно поздравить с первым успехом и ждать появления новых локализаций, на этот раз – уже с голосовым переводом.

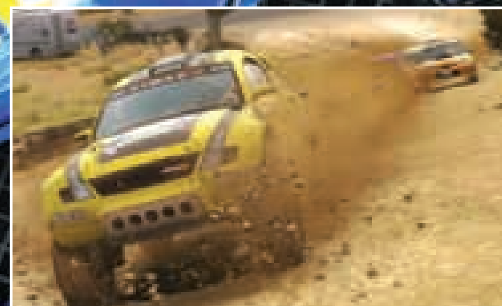


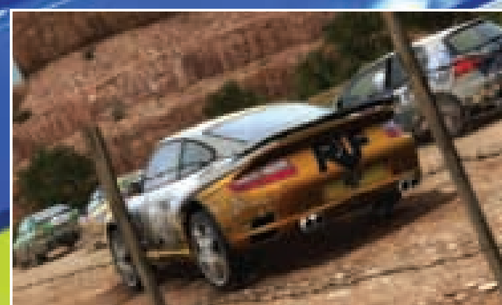
Вид от третьего лица в таких аркадных играх часто бывает намного приятнее и даже удобнее для виртуального водителя; не исключение и Sega Rally. Кстати, обратите внимание на растрескавшийся асфальт, он прекрасен!



Как и положено в аркадных играх, трассы здесь оживлены всевозможными птицами, выпархивающими из-под колес, или вот такими самолетами, проносящимися над трассой.









ца эта минимальна, но все равно отчетлива. Зато совершенно неясно, зачем было делать два вида покрышек – городские и внедорожные; да, на внедорожных лучше ехать по грязи, а на обычных по прямой, но поскольку прямых участков, как и асфальтовых, в игре не так и много, а по грязи в дорожной обувке носит так, что вы будете тыкаться в каждую стену, быстро проехать трассу целиком едва ли получится. Отдельно стоит выразить недоумение по поводу полного отсутствия какой-либо информации о самих автомобилях: узнать, какой быстрее, а какой вертлявее, можно лишь опытным путем.

Но коснемся еще разок трасс. Если дизайном они удались на славу, то вот многообразием, в отличие от машин, порадовать не могут. В игре пять различных местностей: Каньон, Тропики, Альпы, Арктика и Сафари, в каждой проложено несколько трасс, и в сумме мы имеем ровно двадцать три трека. Причем многие из них – всего-навсего зеркальные отражения друг друга, что существенно уменьшает итоговое число «честных» трасс. Плескаться в лужах, проезжая мимо великолепного водопада, или расчищать снежные завалы, любуясь северным сиянием, – это очень здорово, но когда ты видишь эту красоту в двадцатый, а то и в пятидесятый раз, даже она навязает в зубах. Очень надеемся, что разработчики не забросят игру после выхода и будут продолжать поддерживать ее в онлайне, ведь дополнительный набор трасс уже сегодня пришелся бы очень кстати.

О графике, думается, говорить уже и не обязательно – вы и так поняли: она великолепна. Может огорчить почти полное отсутствие интерактивных объектов: только заборчик кое-где можно снести – и на этом все. А уж выехать покататься в поля идеально нарисованных подсолнухов нам и подавно не дают: дорога здесь со всех сторон огорожена, как и много лет назад, невидимой стеной. Однако, например, очень удалась грязь на машинах: такой реалистичной и объемной, налипающей кусочками каши-малаши вы не встретите больше ни в одной игре. Особо понравилось, что, если заехать в лужу, то брызгами из-под колес



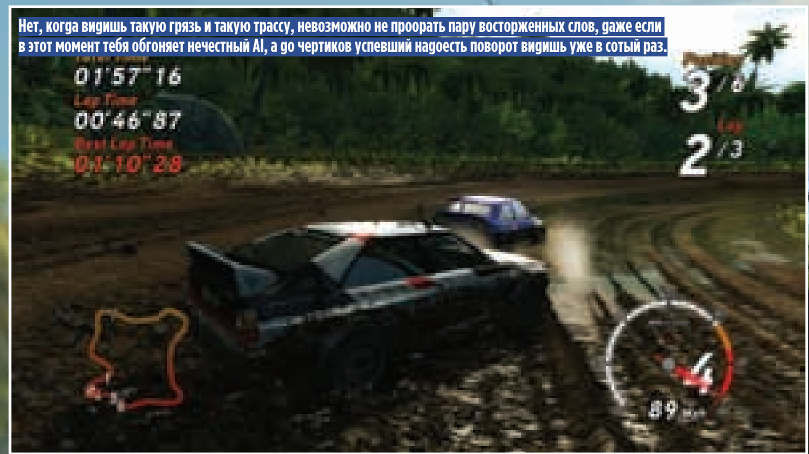
Цветочки, подсолнухи и прочая флора здесь растут по краям трассы в столь бурном разнообразии, что поначалу здорово отвлекают от собственно гонки.

Давно ли вы играли на аркадных автоматах?

Если вы давненько не были в залах игровых автоматов, то новая Sega Rally даст вам возможность вспомнить все прелести борьбы с компьютерными соперниками в аркадах. Они могут догонять вас, когда им только вздумается, могут проехать любой поворот вдвое быстрее, чем это вообще возможно, и при этом вдруг замедляются на прямой, вежливо позволяя не отстать. При этом они никогда-никогда не свернут с раз и навсегда проложенного разработчиками пути, даже если свято место уже занято. При этом столкновения чаще всего оказываются далеко не в пользу играющего: от соперников ваша машина отпрыгивает, как мячик для гольфа от громадины-небоскреба, а AI-читеры величественно едут себе дальше. Все это, конечно, не красит игру, предназначенную не для пятисекундного заезда в залах игровых автоматов, а для многочасовых заездов дома. Готовьтесь, что одиночный режим может не только наскучить, но и начать раздражать отсутствием регулятора уровня сложности и подчас подлейшей неадекватностью кремниевых соперников. Хотя настоящие хардкорные фанаты, повторимся, будут просто счастливы.

грязищу с автомобиля можно мало-помалу смыть. Хоть устраивай соревнования, кто быстрее отмоет свою машину! Главное – есть в игре мультиплеер, причем как на двоих за одной консолью, так и на шестерых через Интернет. А уж там чего только не выдумаешь, чтобы развлечься. Особенно учитывая то, что одиночный режим в игре все-таки скучноват. По сути, это всего лишь чемпионат, разбитый на лиги и предлагающий одну за другой все те же повторяющиеся трассы, в обрамлении простеньких статичных меню. Ну ни малейшего чувства, что ты соревнуешься с какими-то всамделишными соперниками за какой-то действительно весомый приз… Судите сами. Включаем самую первую лигу нашего чемпионата, выбираем машинку и отправляемся покорять первые три трассы. Ура, мы завершили этот этап первыми! И какая нам за это награда? Ни тебе заставки симпатичной, ни кубка трехмерного – все серо и плоско. И вот так – много-много часов подряд проезжаем раз за разом одни и те же трассы, соревнуемся с безликими соперниками – будто пятнадцать лет назад за игровым автоматом. Казалось бы – айда в онлайн, к друзьям, на покорение мировой рейтинговой таблицы! Куда интереснее, просыпается спортивный азарт… Но и тут ждет подковырка: хотите новых трасс и быстрых машинок (сверх спартанского минимума в начале игры) – добывайте их в том самом занудно-бесконечном одиночном чемпионате. И попрекнуть за эту принудиловку нужно именно разработчиков: уж больно мало времени, очевидно, было уделено «главному» режиму, а ведь перед глазами живые примеры таких отличных игр, как Project Gotham Racing 4 или Colin McRae: DiRT, где «прохождение» в несколько раз качественнее, разнообразнее и интереснее.

И все же Sega Rally, при всех своих недостатках, игра хорошая, даже больше – отличная! Если вы подружитесь с ее физикой и не будете слишком строги к одиночному режиму, то она надолго может стать вашим любимым ежевечерним развлечением. Особенно если вы найдете приятелей, с которыми можно погонять по Сети. СИ



Нет, когда видишь такую грязь и такую трассу, невозможно не проорать пару восторженных слов, даже если в этот момент тебя обгоняет нечестный AI, а до чертиков успевший надоесть поворот видишь уже в сотый раз.



Из-за столбов пыли, грязи и прочих спецэффектов, играть от первого лица (увы, вида из кабины тут нет вовсе) не слишком удобно.

КОНКУРС 66 КОНКУРС «РАЛЛИЙНЫЙ ДРЕСС-КОД»

КОНКУРС 66

На кону:

3 куртки ралли-пилота с логотипами Sega Rally: осенняя, зимняя и весенняя.

Вопросы:

1. В каком году компания Sega впервые представила миру знаменитый сериал Sega Rally?
а) 1989;
б) 1995;
в) 1998.

2. Сколько из более чем тридцати автомобилей в новой версии Sega Rally не являются реально существующими, а представляют собой плод воображения разработчиков?
а) 1;
б) 2;
в) 3.

3. Какова ключевая идея гонок по пересеченной местности в новой Sega Rally?
а) реальное поведение машин на трассе, изменяемое в зависимости от дорожного покрытия и погодных условий;
б) беспрецедентная возможность переговариваться со штурманом при помощи микрофона;
в) использование в подготовке игры реального опыта всех популярных гонщиков мира.



Условия:

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу konkurs@softclub.ru до 15 декабря 2008 года с пометкой в теме письма «конкурс Sega Rally». Первые трое правильно ответивших получат фирменные куртки ралли-пилота с символикой Sega Rally.

Призы предоставлены компанией Sega

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

The Stig
stig@gameland.ru



СТАТУС
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Gran Turismo, Forza Motorsport

Если что-то может ездить и у этого есть руль, он может этим управлять. Если дадут педали в придачу, он сможет управлять этим хорошо. Если есть колеса, скоро он будет управлять им очень хорошо. И неважно, виртуальное ли это средство передвижения или нет. Хотя виртуальные – безопасней.

ГЕЙМПЛЕЙ

Аркадные до мозга костей раллийные гонки. Если вы играли во вторую или первую часть Sega Rally, то вы сразу же почувствуете себя как рыба в воде. Если же вы привыкли к чему-то более реалистичному, то поначалу будете в полном недоумении: как это машины могут так ездить и что вообще здесь происходит?

ГРАФИКА

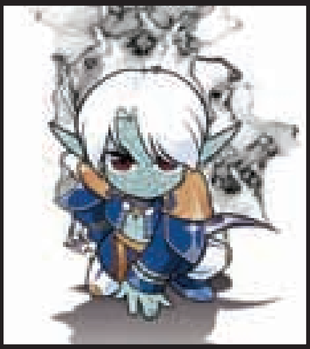
Фантастически настоящая грязь под колесами, полностью деформируемая дорога, красивейшие бэкграунды с аккуратными полями подсолнухов и прочими елками. Не подкачали и модели автомобилей, шикарна грязь, налипающая на корпуса машин. Одним словом – красота!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Игра эта может стать веселым ежевечерним развлечением, а может обернуться сущим мучением. Зависит от того, чего вы ждете от аркадной гонки. Тут скучный сингл, маловато трасс, жульничающий AI... Но при этом – онлайн, шикарная графика, отличное чувство скорости и много-много грязи.

ВЕРДИКТ 8.0

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС
(game)land online

ЛЮБИМАЯ ИГРА
Castlevania: Symphony of the Night

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Изрезанная колеями от проносящихся машин трасса буквально меняется у вас на глазах, и все это влияет на ход игры. Такого в гонках еще не было! Уже после нескольких заездов понимаешь, насколько все качественно сработано. А вот разнообразить поведение AI-противников совсем не помешало бы, но ведь есть онлайн!

ГРАФИКА

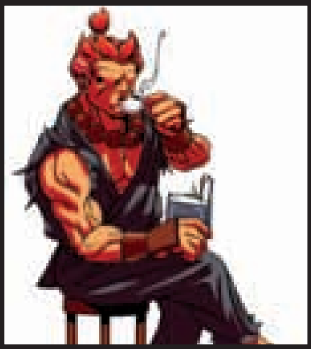
Как ни странно, с первого взгляда кажется, что картинка несколько простовата для современных игр. Однако это лишь иллюзия. Я уверен, что разработчики намеренно отказались от новомодных технологий, продолжая традиции оригинальной игры. Кто это вам сказал, что в играх все должно быть блекло и размыто?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Похоже, у западных разработчиков здорово получается возрождать японские хиты прошлых лет. Сначала была Metroid, теперь настала очередь Sega Rally – с тем же превосходным результатом. Уверен, игрой останутся довольны все: и знавшие оригинал, и впервые столкнувшиеся с лучшим аркадным раллийным симулятором.

ВЕРДИКТ 8.5

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС
Замответред DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Система деформируемых трасс – это нечто. Уже на втором круге предстоит задуматься, как лучше пройти тот или иной поворот, не угодив в свежую рытвину. Очень раздражают ужасно дуболомные противники, катающиеся «по рельсам» и частенько таранящие вас за «наезд» на их драгоценную линию. Но в остальном – геймплей очень приятен.

ГРАФИКА

Отличная четкая картинка, где все огрехи детализации прикрыты очень грамотным использованием Blur и HDR. Модели машин просто замечательные! Радует внимание к деталям: грязь на машине со временем высыхает, вода из лужи переливается в свежую рытвину, снег сметается с поверхности льда и т.п.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень приятная и простая в освоении аркадная гонка, которая при этом в синглплеере невероятно сложна. Графика радует глаз, музыка – слух. Сюда бы AI не такой топорный – было бы вообще замечательно. И да, владельцы ПК и PS3, обязательно обзаведитесь геймпадами с вибрацией – рытвины на дороге надо чувствовать!

ВЕРДИКТ 8.0

V.P.
vp@gameland.ru



СТАТУС
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
GT Legends, Trainz

Терпеть не может, когда на руках носят лишь известные проекты, забывая при этом о менее солидных, но небезынтересных играх. В этом случае всегда старается отдать предпочтением вторым, поэтому немалую часть хитов по-настоящему оценивает только через 2-3 года после релиза.

ГЕЙМПЛЕЙ

Sega Rally Revo вполне может быть простой и незамысловатой. Вернее, не только может – она должна! И она таковой является. Это вам не Colin McRae: камень в огород DiRT улетел в свое время вполне заслуженно, а вот разработчики Revo получили бы жирный минус за попытку симулировать настоящее ралли.

ГРАФИКА

Графика – вот главное отличие каждой Sega Rally. В Sega это прекрасно понимают, и стараются сделать нам «красиво». И у них это прекрасно получилось и в этот раз: яркая сочная картинка, отличный терраморфинг, обещанная в неограниченных количествах грязюка, гектолитры воды и тонны снега!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

На уровне Sega Rally Championship и Sega Rally Championship 2. Собственно, изменилась только графика и наполнение (количество трасс и машин) – в остальном перед нами старая добрая Sega Rally. Наслаждайтесь, господа, магия Sega все еще с нами. Не забудьте только прикупить геймпад, если ваш выбор PC. Руль и педали, увы, не помогут – жанр не тот.

ВЕРДИКТ 9.0




1


2


3

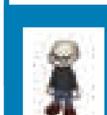
ХОРОШО

«АГРЕССИЯ»

БЫВАЛО, ВОЗЬМЕШЬ В РУКИ КОМПАКТ-ДИСК, И УЖЕ ПО ОБЛОЖКЕ ЯСНО, ЧТО ЗА ИГРА. С ТВОРЕНИЯМИ LESTA STUDIOS ВСЕ ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Lesta Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
ОНЛАЙН: www.aggression.ru



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

После того как Lesta довела до ума «Стальных монстров» – игру, которая, как полагали скептики, может существовать исключительно в фантазиях пятнадцатилетних капитанов, – стало ясно, что шутки кончились. Новый проект отважной питерской команды обещает ничуть не меньше. Судите сами: глобальная стратегия, распростершаяся в малоосвоенном игроделами временном континууме 1914-1945 гг.: две мировые войны и путь от крестьян с вилами до изобретения атомной бомбы. Двести взаправдашних исторических личностей: политиков, полководцев, ученых, деятелей культуры и разведчиков; экономика, древо наук и дипломатия, полный простор для реваншистов и прочих любителей перекроить историю.

Тактический режим: честная RTS на одной из восьмидесяти с лишним заботливо подготовленных карт. Сотни единиц солдат и техники в сияющем и тенистом 3D при безоговорочной поддержке физического движка. Разведка с воздуха, артобстрел, бомбардировка, химическое и атомное оружие; мораль войск, рельеф и зоны видимости, открытые для солдат здания, тактические точки, ради захвата и обороны которых ломаются штыки и плавятся радиаторы. И потом – снова в глобальную стратегию, навстречу великим свершениям! Троцкий возглавит коммунистическую Германию. Верная идеалам демократии Россия-матушка вводит войска в нацистскую Британию. Гришка Распутин путешествует по Европе, выведывая военные секреты в пользу Франции.

Теоретически, у «Агрессии» есть все необходимое для долгой и счастливой жизни – именно сейчас, пока стотонный каток Total War не добрался из дремучего средневековья в двадцатый век, а владельцы Paradox блаженно ворочаются в ими же созданной нише глобальных стратегий. Разработчики из Lesta не новички в RTS (в активе «Антанта», одна из немногих стратегий в реальном времени про Первую мировую) и прекрасно все рассчитали. Первая половина двадцатого века – интереснейшая историческая эпоха: взлет и падение величайших политических режимов, научно-техническая революция, тотальная смена стратегии и тактики ведения боевых действий… Представляете, как интересно – самолично «прожить» это время в роли лидера целого государства?

Для создания хорошей игры (точнее, двух игр в одной!) нужно много сил и времени. Геймеры избалованы качественными продуктами, и одной только грандиозной идеи им недостаточно – им подавай качественное воплощение, интересный и выверенный геймплей. Удалось ли разработчикам взять столь высокую планку? Давайте разбираться.
Стратегическая порция «Агрессии» не претендует на глубину и сложность игр от Paradox – полагаю, авторы ориентировались на совсем другую аудиторию. Поле боевых действий включает всю Европу, Россия трагически обрывается в районе Ростова-на-Дону, а на юг карта простирается вплоть до средиземноморского побережья Африки. В игре восемь самостоятельных политических сил, но играть можно только за Великобританию,













1 Со времен настолок вроде Diplomacy или Risk, стратегическая часть изменилась несильно. Игровое поле теперь можно поворачивать и слегка приближать, но этим никто не пользуется.

2 Обилие сладкого светящегося тумана, жизнерадостная палитра и по-голливудски энергичные «бензиновые» взрывы с кучей обломков – идеальное сочетание для сырой, промозглой осени.

3 Обратите внимание на эти роскошные длинные тени и качество картинки – даже жаль разносить эту красоту массированным артобстрелом.

4 «В общем, все умерли». Примерно так можно описать роль пехоты в тактических миссиях «Агрессии».

5 Противник ведет себя порой очень воинственно, начиная с бешеной атаки даже оборонительные миссии. Наступление – лучшая защита?

6 Не то чтобы древо наук было особенно ветвистым, но выбор есть. Впрочем, пока баланс не исправлен, вам требуются только танки.

7 Перед началом миссии подразделения нужно расставить в стартовой зоне. Осторожней с броневиками, не повредите телеги и складские запасы бревен!

8 Заставить наши полки стоять так же ровно, как перед началом боя, невозможно – в игре по какой-то причине нет системы формаций.

Россию, Германию и Францию. Остальные страны: Австро-Венгрия, Италия, Испания и Турция, управляются искусственным интеллектом; вся прочая «мелюзга» на карте – это нейтральные территории, которые суть первые кандидаты на поглощение. Россия считается оптимальным выбором для новичков – слаборазвитая в начале игры, она имеет наибольшую протяженность и очень опасна для соперников. Германия на подъеме, но ее никто не любит, если хотите знать почему – почитайте учебник истории. Великобритания все еще в силе и владеет множеством колоний в Африке, а потому возможна война на два фронта. Во Франции непростая внутриполитическая обстановка, к тому же со всех сторон страну окружают агрессивные соседи, которые наверняка захотят отъесть себе по кусочку.

Экономическая система «Агрессии», к большому счастью для тех, кто при виде интерфейса управления Hearts of Iron ощущает себя ребенком, тайком пробравшимся в ЦУП, – исключительно проста. Население, проживающее в городах, занимается производством единиц «промышленности» и «образования». Освобожденные от этой тяжкой повинности люди повышают «уровень жизни», благодаря чему падает уровень политического недовольства. Нехитрые манипуляции с подобными рычагами власти позволяют добиться нужного баланса в каждом конкретном случае. В городах возможно строительство: военный завод, школа, конструкторское бюро, призывной пункт, аэродром, зернохранилище и даже малый дворец, на целых 25% снижающий вероятность убийства главы государства, – всего более двух десятков объектов. Все постройки требуют немалых ресурсов и времени, так что выбирайте очередность мудро. Армейские подразделения формируются из числа местных жителей, поэтому хитроумные игроки, кроме создания промышленных и научных центров, заводят «города-доноры» с высоким приростом населения, набирают ополченцев, отправляют под конвоем генералов в столицы и там распускают – такой вот «трансфер колонистов».

В начале игры стоит определиться с политическим строем, при котором вы намерены развиваться, и уже затем подбирать себе кабинет министров. Режимы, общим числом семь (Монархия, Элитократия, Демократия, Анархия, Социализм, Коммунизм, Нацизм) обещают уникальные преимущества и таят в себе столь же оригинальные недостатки. Поменять строй очень просто, достаточно назначить лидером носителя соответствующей идеологии – наслаждайтесь! Разумеется, каждая революция грозит серьезными внутри- и внешнеполитическими потрясениями. Монархисты, например, терпеть не могут анархистов и социалистов, но снисходительно относятся к демократам и коммунистам, а нацистов с элитократами и вовсе привечают как родных. Битва за умы идет не только на дипломатическом фронте между государствами, но и внутри страны, в каждом отдельном регионе. Агитировать за «правильную власть» придется историческим деятелям-гуманитариям. Маяковского, к сожалению, нет, зато есть Николай Рерих и Роза Люксембург – оба по совместительству шпионы. Вот так.

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Интереснейшая эпоха – две мировых войны одна за другой, доступная «стратегия», оригинальная ролевая система.

МИНУСЫ

Невнятное управление для «тактики», нет баланса сил, трудности с оптимизацией графического движка.

РЕЗЮМЕ

RTS-составляющая тянет «Агрессию» на дно, а жаль – перед нами возможный шедевр. Ждем патчей.















1 Без сомнения, важно представлять радиус обстрела каждого подразделения. Но не настолько, чтобы превращать экран в подобие радара!

2 Европейские страны, не вошедшие в «большую восьмерку», лишились политической воли и в игре представлены «нейтралами», покорно ждущими поглощения.

3 Дипломатическая система «Агрессии» в прошлом, нам позволено лишь создавать союзы и подписывать торговые договоры. Основной довод здесь – бронированный кулак под носом у собеседника.

4 Россия – лучший выбор для новичков, а промышленное отставание в начале быстро восполняется бескрайними просторами.

5 У прейскуранта на услуги персонажей зависаешь надолго – хочется всех и сразу, но цены... Вон Распутин, 1380 единиц «образования» требует!

6 Покупать способности для «героев» увлекательно. Может, сделать г-на Столыпина тираном? Едва взглянув на него, нацисты и коммунисты начнут размножаться с удвоенной скоростью!

Вся эта затея с «историческими персонажами», на мой взгляд, один из самых удачных элементов игры. Герои делятся на классы (лидер, генерал, ученый, гуманитарий, шпион), получают опыт, наращивают уровни и покупают себе специальные умения. Они могут погибнуть в бою, попасть в плен или поменять подданство. При желании удастся даже создать и прокачать «мультиклассового» персонажа, скажем, лидера-полководца или ученого-шпиона. Простодушная игровая механика в сочетании со смутно знакомыми по курсу истории фамилиями «великих» придает происходящему привкус сюрреализма. Цитата из обучающей миссии: «Подведите Бадмаева к Санкт-Петербургу таким образом, чтобы Рига, Ревель и Гельсингфорс попадали в его радиус и воспользуйтесь способностью «Произведение искусства». Весьма затейливых способностей героям доступно великое множество, но пользоваться ими постоянно не выйдет. Например, «произведение искусства», которое, согласно игровой механике, здорово улучшает дипломатические отношения с мировым сообществом, разрешается создавать не чаще одного раза в сто дней. Впрочем, вам ничто (кроме бедственного экономического положения) не мешает нанять нескольких творцов прекрасного и буквально сокрушить мир силой искусства. Чтобы игрок не скучал в перерывах между активными военными действиями, «Агрессия» подбрасывает «задания». Они могут быть как «историческими», отражающими важные этапы развития общества, так и совершенно случайными. Каждый такой «квест» – большой стресс для игрока: на выполнение дается ограниченное время, а в случае провала неизбежны карательные санкции. Нас просят то передислоцировать вглубь страны огромную армию, то обеспечить безопасность следующего из Азии в Европу союзнического дипломата, то срочно вернуть внешний долг Франции, то улучшить дипломатические отношения с любыми двумя странами, то помочь голодающим детям Испании – в общем, скучать не приходится. У поборников исторического реализма вся эта катавасия вызывает лишь раздражение, однако мне лично не кажется, что мы должны относиться к «Агрессии» с академичной серьезностью. После того как Бадмаев накрыл-таки своим радиусом Гельсингфорс, нам уже ничего не страшно. Заведите себе хорошего шпиона и отправьте его в «гранд-вояж» по Европам – пусть ворует дорогие технологии, пока вы занимаетесь наглядной агитацией и готовитесь к битвам. А война неизбежна, потому что, по большому счету, больше заниматься в игре нечем. Дипломатическая система упрощена до предела, и выиграть партию в кабинетной схватке не выйдет. Внутриполитические маневры и управление экономикой тоже не отнимут много сил. Время ползет со скоростью черепахи даже в режиме «перемотки», и без «заданий» можно было бы окончательно заскучать. К счастью, даже в самом начале игры в городах расквартированы крупные гарнизоны, так что, не откладывая в долгий ящик, выводите генерала на «прогулку».

Тактические битвы можно пропустить, поручив искусственным интеллектам по-быстрому разобраться между собою, но это, согласитесь, не наш метод. Перед началом боя игрок должен расположить свою армию в зоне высадки – предварительно изучив карту местности. Обозначенные звездами тактические точки предстоит

СЕКРЕТ!

Время тянется слишком медленно?
Найдите файл config.cfg в папке «...\Агрессия\config», откройте его в текстовом редакторе, найдите строчку sl_StrategGameSpeeds 0 2 5 и замените цифру 5 на 10. Или 20. Теперь в режиме «ускоренного» времени часы будут тикать быстрее.





В отличие от «Стальных монстров», проекта, для которого в мировой табели о рангах еще не придумали жанрового обозначения (это классическая «игра мечты» отдельно взятого коллектива питерских геймдизайнеров во главе с Петром Прохоренко), «Агрессия» появляется не на пустом месте. Рядом стоят исполинский небоскреб с логотипом Total War на крыше, который методично строили семь лет сначала на деньги Electronic Arts, а чуть позже – Sega. За ближайшим леском раскинулись обширные угодья шведских фермеров из Paradox Interactive, чья незамысловатая пошаговая стратегия Europa Universalis, выпущенная, по странному стечению обстоятельств, также ровно семь лет назад, за подотчетный период разрослась до неимоверных размеров и теперь, вместе со своими многочисленными отпрысками, вроде Hearts of Iron, Victoria и т.п., покрывает всю территорию планеты и все мало-мальски значимые исторические эпохи. Значит ли это, что компании Lesta нужно наступить на горло собственной мегаломании и до конца жизни выпускать коммерчески беспроигрышные RTS по мотивам патриотических киноблокбастеров? Не дождетесь!





7 На вопрос, как фанерный аэроплан времен Первой мировой может нанести такой урон каменным постройкам, разработчики находят множество трогательных объяснений. Например, «это уже шестой подряд пролетает» или «только что закончился артобстрел». На самом деле мы понимаем – ребята просто любят взрывать. Мы сами такие.

8 Университет или казармы? Подумайте как следует, потому что строительство в городах отнимает множество ресурсов и времени.

9 Игровые персонажи с профессией «генерал» могут вести в бой армии – до пятидесяти отрядов пехоты, конницы, танков, авиации или артиллерии.

захватить и удерживать в течение 30 секунд – в случае успеха стороне будет присуждена победа. Уже на этапе расстановки войск игра начинает подкидывать сюрпризы. Юниты без особой охоты «цепляются» мышью и не всегда остаются там, куда мы их тащим. Падая на землю, броневики рушат в щепы оставленные гражданским населением телеги и вязанки бревен. Но самое веселье начинается дальше. Даже «доисторические» гаубицы обладают поистине сокрушительной мощью и эффектно разносят в клочья любые постройки – от сараев до трехэтажных домов. Всевозможная тактическая поддержка, авианалеты и артиллерия, только добавляют «огня». Пехота выступает в роли пушечного мяса – несчастные людишки разлетаются во все стороны при артобстреле, гибнут под колесами танков и прочей техники, стонут под завалами обрушившихся зданий, тают под огнем пулеметов и так далее. Сотни трупов ровным слоем устилают перекрестки дорог в окружении стертых с лица земли деревень, нисколько не мешая пролетать ядрам – к слову, friendly fire в «Агрессии» работает по полной программе, будьте внимательнее к пехоте на линии огня вашей техники – снесет первым же выстрелом.

Все это поначалу веселит – к черту исторический реализм, даешь тотальную аннигиляцию! Однако со временем мы обнаруживаем однообразие тактических приемов и недостаточную обратную связь со стороны игры. По идее, люди могут бежать и ползти, кидать гранаты, устраивать засады, объединяться в группы. Все по-взрослому. Но почему на экране такая невероятная каша? Откуда берется ощущение, что мои подчиненные не отзываются на приказы? Для чего механики-водители выбирают такие сложные пути к цели, упорно игнорируя проложенные дороги? Как случилось, что заученная на манер «Отче наш» комбинация ctrl-1 срабатывает через пять раз на шестой? Зачем все эти сотни людей не умеют строиться хотя бы в две шеренги, предпочитая мигрировать неуправляемой толпой, как стадо котиков?

Здесь несколько архаических танков способны остановить наступление любого количества пехотинцев. Бомбардировщики ровняют карты с землей при полном попустительстве ПВО противника. Атомное оружие? Зачем так долго ждать, вы сможете захватить мир гораздо раньше. Если, конечно, переживете минуты драматичной «задумчивости», которые посещают компьютер во время особо крупных баталий. Признаюсь, таких провалов производительности не позволяли себе и более симпатичные RTS.

«Агрессия» оставляет в растерянности. Задумка разработчиков ясна: сделать стратегическую игру, доступную не только адептам «высоколобых» глобальных стратегий, но и аудитории попроще. Однако именно RTS-начинка игры удалась менее всего, а если заменить сражения «автобитвой»... лучше сразу поискать себе что-нибудь из линейки Paradox. У «Агрессии» нет системных проблем, которые бы помешали игре «встать на крыло», – перед нами проект с большим потенциалом. Увы, доделывать ее, как это часто бывает, придется уже на ходу. Так, патч версии 1.4 к «Стальным монстрам» появился в мае 2007 года, спустя два года после выхода игры.

Не хотите ждать? У вас просто нет выбора. Второй такой «Агрессии» еще не придумали, а в эфире – только скрежет помех. «Lesta, прием! Ситуация тяжелая, ждем подкрепления». СИ



ИНФОРМАЦИЯ

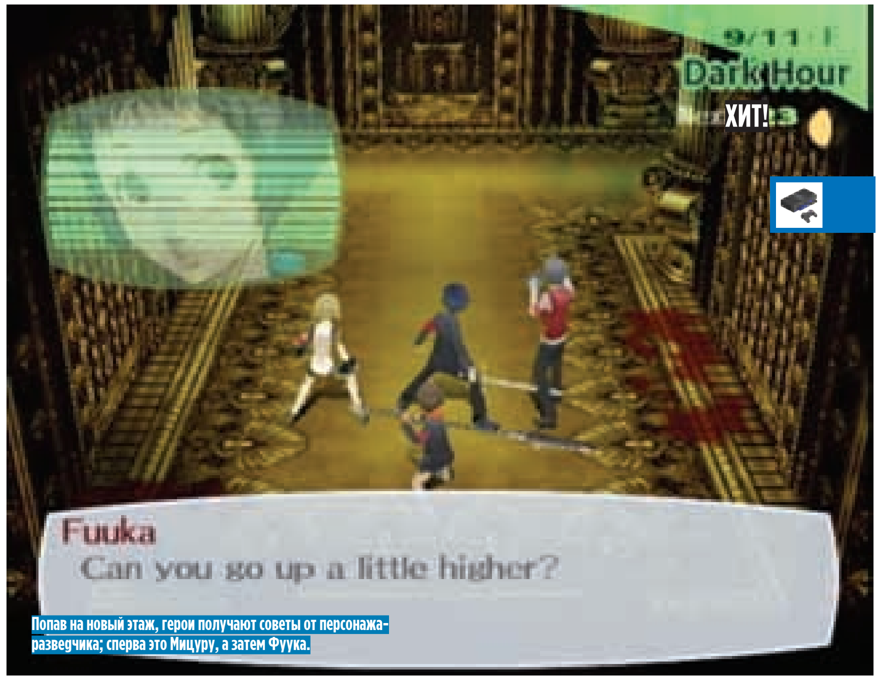
- **ПЛАТФОРМА:** PS2
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atlus (США)
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Atlus
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.atlus.com/persona3/

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

IMPORT REVIEW



Монстры в Тартаре не таятся, но если герой не успеет первым ошарашить их молодецким ударом, в бою они перехватят у команды инициативу.



Попав на новый этаж, герои получают советы от персонажа-разведчика; сперва это Мицуру, а затем Фуука.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

НЕПРЕРЫВНЫЙ СУИЦИД.

ГЕНИАЛЬНО

У подростков из сериала Megami Tensei пока что всегда находился веский повод не просиживать штаны на школьной скамье. То все планы на диплом перечеркнет Апокалипсис, как в Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, то город без предупреждения заполонят демоны, как в Persona, а то проза ученических будней просто останется по большей части за кадром, как в Persona 2: Innocent Sin. Честно ходить на уроки, делать домашнее задание и гадать, кого вызовут к доске на этот раз, – разве ж этого ищут геймеры в виртуальных мирах? Тем неожиданней выглядит Persona 3: отныне в RPG можно и важно не только бороться со всевозможной нечистью, но и подсказывать друзьям правильные ответы на занятиях. Словосочетание Megami Tensei (дословный перевод: «перерождение богини» или «реинкарнация богини») давно превратилось в своеобразный пароль как в Японии, так и за океаном. Благодаря локализаторским усилиям компании Atlus, оно возникло и в названиях тех игр, которые на родине прекрасно обходились без подобного символа клановой принадлежности. Тем не менее так в западной среде, где лишь единицы могли похвастаться знакомством с оригинальной MegaTen для NES и ее прямыми наследницами, сложилось представление о всем сериале. Megami Tensei – это обращение к истории мировых религий, это пантеон египетских, греческих, африканских, индийских, синтоистских и многих других богов и мифических существ, которые не скрываются под вымышленными именами. Megami Tensei – это отказ от фэнтезийности в пользу городской мистики, будь то современный нам мегаполис, город будущего или же недалекого прошлого. Megami Tensei – это, несмотря на оккультный флер, прежде всего истории о людях с их слабыми и сильными сторонами, причем без назойливого морализаторства. И конечно же, Megami Tensei – это боевая система с «фирменными» наименованиями заклинаний, непременным заветом отыскивать «ахиллесовы пяты» врагов, чтобы перехитрить их в сражении, и не менее непременной прокачкой.

При этом основной костяк сериала времен NES и SNES – игры довольно мрачные по настрою и не слишком дружелюбные к новичкам (да и сейчас бытует мнение, что Megami Tensei – далеко не для всех). По замыслу Atlus, ответвлению Persona отводилась роль мостика между общепонятными, рассчитанными на самую широкую аудиторию RPG и нишевым MegaTen, и не случайно именно первый выпуск, Revelations: Persona, и вторая часть двухсерийной Persona 2 с подзаголовком Eternal Punishment добрались до англоязычной публики куда быстрее прочих родственниц (если не считать Revelations: Demon Slayer для GameBoy Color).

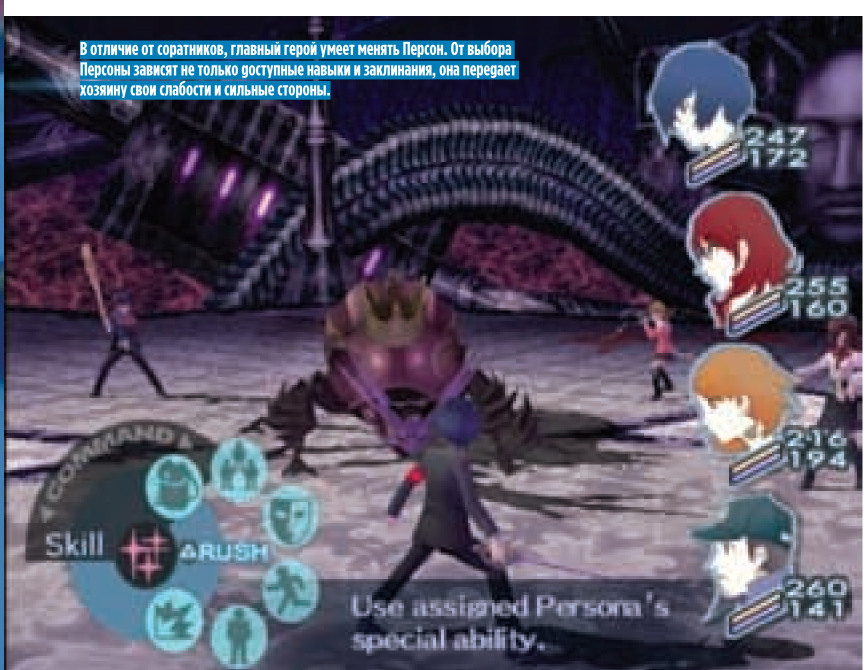
Третья «Персона» обзавелась самостоятельным сюжетом, но сохранила связь с предыдущими выпусками, а заодно и с Digital Devil Saga, равно как и с недавно вышедшей Devil Summoner: Kuzunoha Raidou. По телевизору в школьном общежитии транслируют коротенькие передачи о Лизе Сильверман из Innocent Sin и Баофу из Eternal Punishment, а в списке возможных сверхъестественных помощников значится ворон Ятагарасу, явно не понаслышке знакомый с оракулом Ятагарасу, проводником Райдо в мире духов. Беззаботной жизнь героев назвать нельзя: уже в заставке появляется крылатое латинское выражение «memento mori» («помни о смерти»), и Смерть постоянно маячит на горизонте – либо вполне явственно, в облике

ВЕРДИКТ 9.0

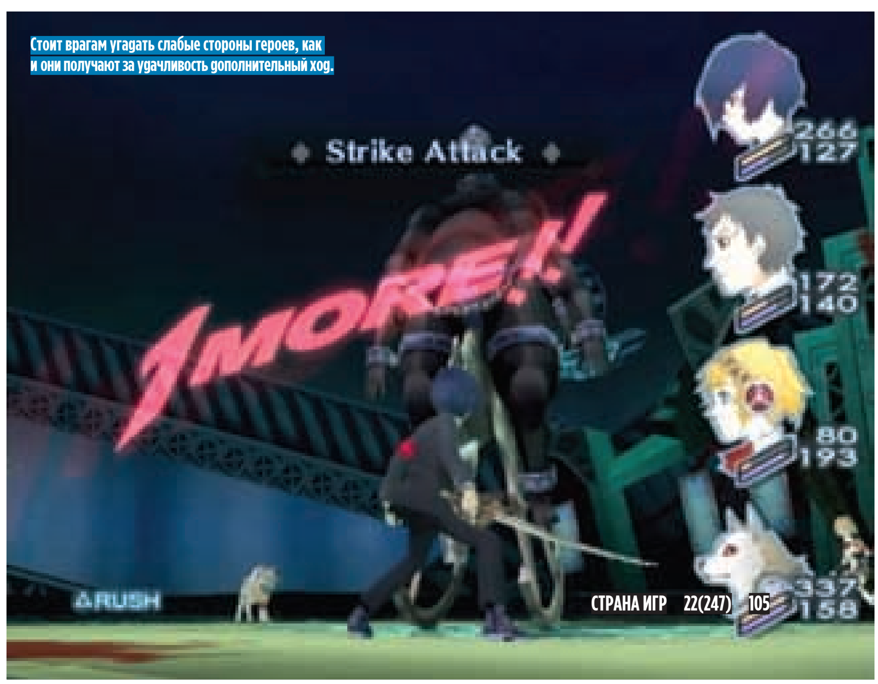
ПЛЮСЫ
Стильный дизайн, удачное сочетание «симулятора жизни» и традиционной RPG, запоминающийся мир, правдоподобные персонажи, подсказки для новичков и просто забывчивых в боях.

МИНУСЫ
Не самый удобный интерфейс, укрепление социальных связей быстро превращается в аналог прокачки в боях, затянутость второй половины игры.

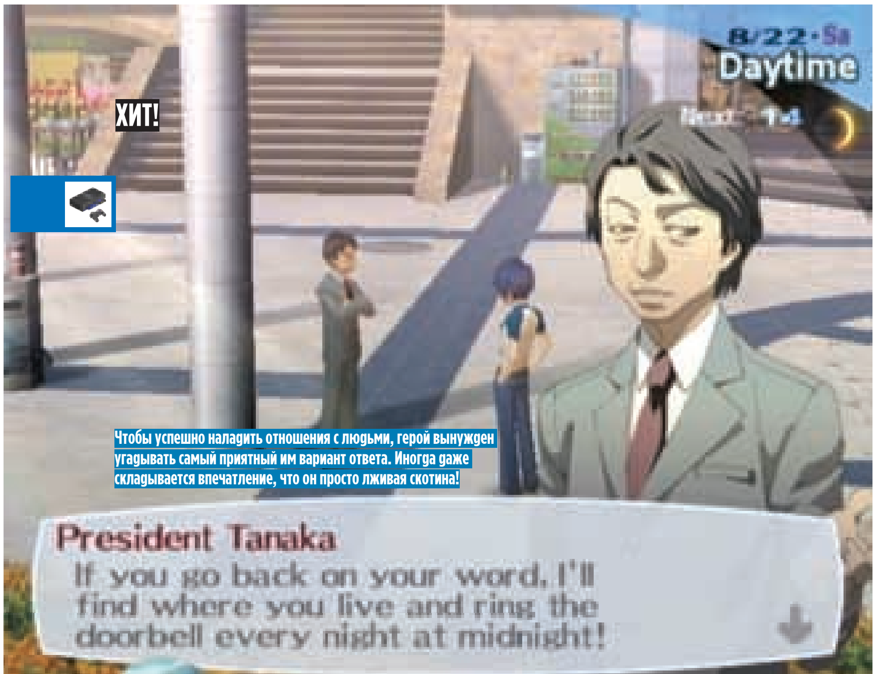
РЕЗЮМЕ
Игра не для всех? Забудьте! Несмотря на оккультный флер и некоторый эпатаж, Persona 3 не рассчитана на узкий круг избранных.



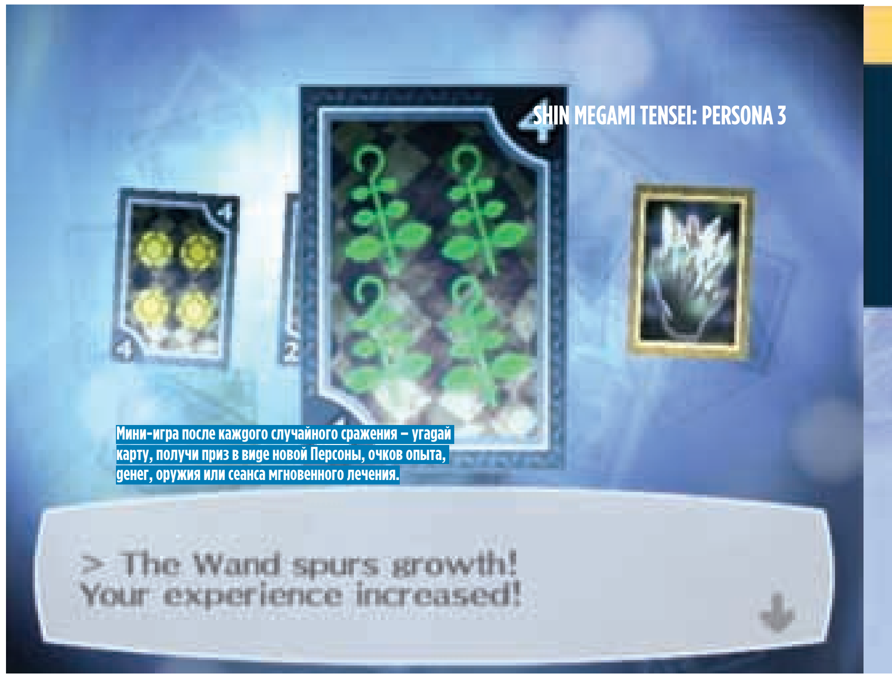
В отличие от соратников, главный герой умеет менять Персон. От выбора Персоны зависят не только доступные навыки и заклинания, она передает хозяину свои слабости и сильные стороны.



Стоит врагам угадать слабые стороны героев, как и они получают за удачливость дополнительный ход.



Чтобы успешно наладить отношения с людьми, герой вынужден угадывать самый приятный им вариант ответа. Иногда даже складывается впечатление, что он просто лживая скотина!



Мини-игра после каждого случайного сражения – угадай карту, получи приз в виде новой Персоны, очков опыта, денег, оружия или сеанса мгновенного лечения.



Жнеца Душ с косой, либо незримо, в виде Эвокеров, устройств, которые используются для призыва Персон. Как и раньше, Персоны – это маски, некий слепок личности, воплощенный в виде мифического существа. Как и положено мифическим существам, они располагают колдовскими навыками, заменяя хозяевам гримуары и справочники. Вот только Эвокеры как две капли воды похожи на пистолеты, а ритуал вызова требует символически застрелиться. Неудивительно, что наиболее впечатлительным бойцам-подросткам требуется не одна и не две попытки, чтобы сжиться с самой идеей – отправить, пусть и условно, собственное «Я» в небытие, чтобы из подсознания вырвалась Персона. Впрочем, суицидальные мотивы и пошаговые битвы со злонамеренными монстрами в урочный 25-й час, о котором даже не подозревают рядовые обыватели, – лишь одна сторона медали. Вторая, куда более жизнерадостная – это обычная школьная жизнь. Руководить поступками традиционно «немого» главного героя нам дозволено целый игровой год: такой срок отводится на расследование. И почти каждый день, исключая выходные, праздники и каникулы, пройдет под знаком учебы. Как бы отважно и смекалисто ни вел себя безымянный синеволосый школьник в видеороликах, без надлежащей тренировки он – тупица, трусло и замухрышка. Его тонкая и, как выяснится в дальнейшем, противоречивая натура описывается всего тремя характеристиками: учености, храбрости и обаяния (Academics, Courage, Charm). Поначалу кажется, что развить их не составит труда. Правильно отвечаешь на уроке – растет обаяние, позанимался в библиотеке – ум уже из ушей прет, посмотрел фильм ужасов – обзавелся стальными нервами. Некоторые поводы улучшить карму, правда, довольно забавны: например, кто бы мог подумать, что поход в караоке-бар добавляет отваги, а подношения синтоистским богам заменяют повторение лекций? Впрочем, при самом хорошем раскладе в день не удается насобирать больше 3-4 плюсов суммарно, и вскоре выясняется, что самосовершенствование все больше напоминает обычные школьные будни: корпишь над справочниками и тетрадями, ходишь в караоке-бар как на работу, а результат проявляется только через неделю. Или месяц. Или вовсе по итогам семестра. Ради чего такие жертвы? Разумеется, ради того, чтобы налаживать связи. В отличие от соратников, главный герой вооружен несколькими Персонами, и чем доверительней его отношения с одноклассниками и другими знакомыми, тем проще ему со сверхъестественными помощниками – дружба перегоняется в очки опыта, если Персоны создаются алхимическим путем. За один день разрешается осчастливить своим обществом лишь одного знакомого, и это время будет безнадежно потеряно для личных тренировок, а ведь еще и о боевых вылазках не стоит забывать…

За несколько месяцев расписание оформляется и устаканивается. Сюрпризами остаются переговоры героев у школьных ворот, происходящие не по календарю сюжетные события, утренние уроки и выстраивание взаимоотношений – сейвпойнты стратегически расположены так, чтобы отбить охоту маниакально перезагружаться после каждого неудачного выбора фразы. Одним словом, вроде бы, и неожиданностей хватает: Persona 3 напоминает заправский мистический триллер напополам с на редкость увлекательным ситкомом. И набившее оскомину правило многих RPG «зачисти подземелье – получи порцию рассказов» ловко замаскировано. Но все же нелегко избавиться от чувства, что прокачку в боях заменили прокачкой в «симуляторе жизни». А во второй половине учебного года, когда все характеристики достигают потолка, бесконечные вразумления монстров огнем и мечом и вовсе остаются единственным вечерним развлечением.

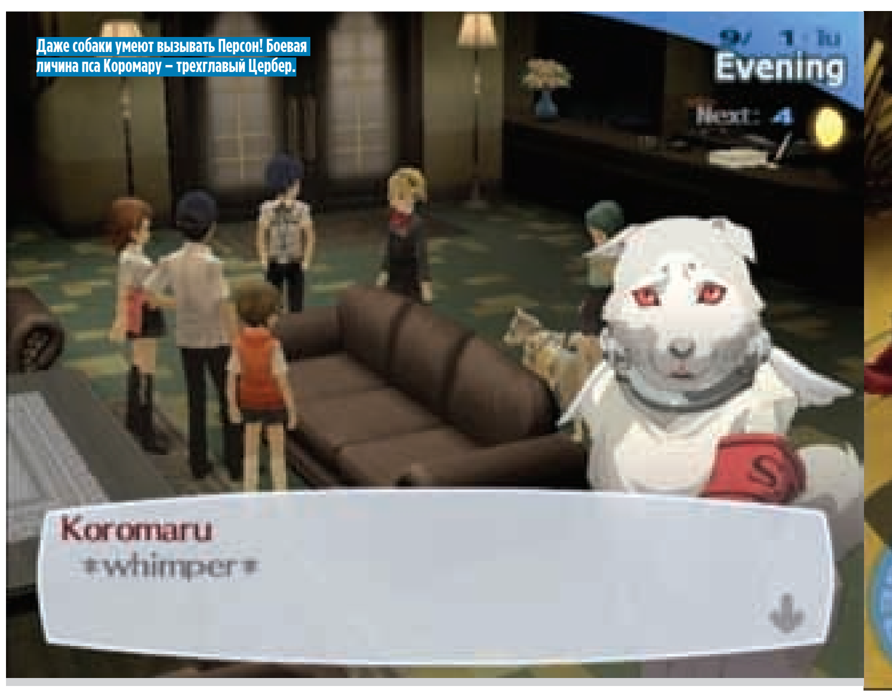
А как обстоят дела со сражениями? Подземелье на этот раз всего одно, зато многоэтажное: любимая школа ночами превращается в устрашающую конструкцию (на память сразу приходит «Юная революционерка Утена» с Ареной в запретном лесу позади Академии) и становится прибежищем сил зла, Тартаром. Лабиринты этажей по протяженности значительно не уступают, скажем, лабиринтам из Digital Devil Saga, и похожи друг на друга как две капли воды, хотя и создаются каждый раз случайным образом. В боях герои действуют поочередно, причем игрок управляет лишь главным персонажем – напарники отданы на откуп AI, и даже Персоны их не меняются, а развиваются автоматически, без каких-либо шансов разжиться дополнительными заклинаниями и навыками. Все недостатки и слабости команды уравновешиваются тем набором Персон, который составляет геймер; важен и выбор соратников для очередной вылазки. Может показаться, что независимость бойцов – серьезное пре-

Карты Таро

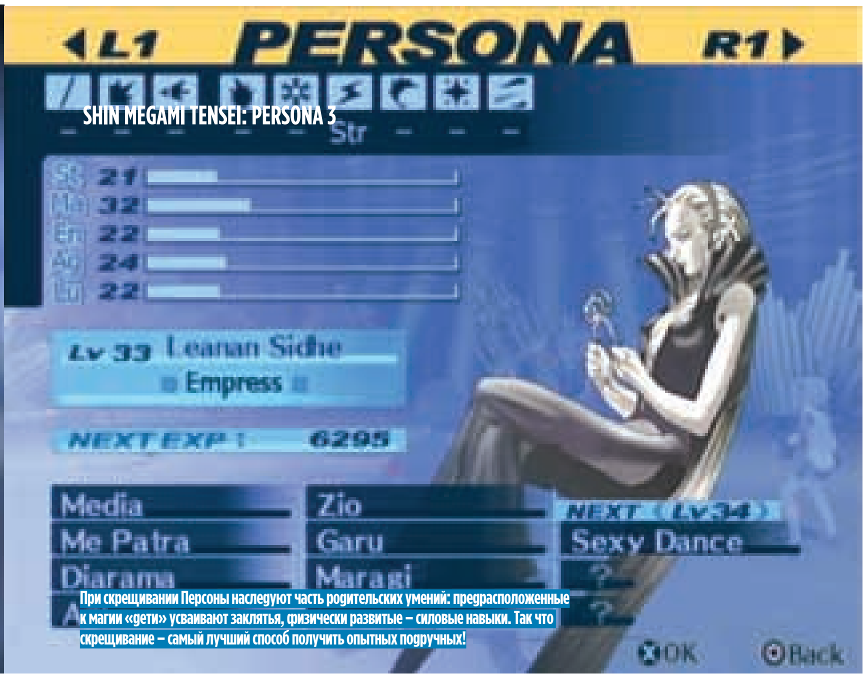
Считается, что игральными картами европейцы обязаны жителям Ближнего Востока: без них никогда не появилась бы на свет комбинация «тройка, семерка, туз», изводившая беднягу Германа, да и ни о какой «Пиковой даме» и речи бы не было. В обычной колоде представлены карты четырех мастей. А в колоде Таро к ним прибавляется пятая, «старшая» масть, которую еще обозначают как Старшие Арканы, в то время как все остальные масти получают собирательное название Младшие Арканы.

Кому сейчас не назови слово «Таро», все в первую очередь подумают о гаданиях. Предсказывать судьбу с помощью Таро в Старом Свете начали в 16 веке, а в 1781 году французский протестантский священник Антуан Кур де Жеблен (Курт де Гебелин) впервые заявил, что по этим картам можно не только узнать судьбу, но и разгадать тайны древних цивилизаций. Впоследствии в гаданиях все чаще стали использоваться традиционные игральные колоды, а Таро приглянулись мистикам и оккультистам: они принялись разгадывать символику рисунков. Их предположения и выкладки стали применять в толкованиях раскладов, когда с помощью Таро опять начали предсказывать будущее.

Существует множество различных колод Таро – в Persona 3 используется колода Алистера Кроули, оккультиста с противоречивой репутацией. Это подтверждается тем, что в Persona 3: Fes, дополненной версии, андроиду Айгис соответствует Аркан Эон (Aeon), которого нет в других авторских Таро. Кстати, в игре, на уроке по истории магии, проводят ликбез: немного рассказывают о значении каждого из Старших Арканов.

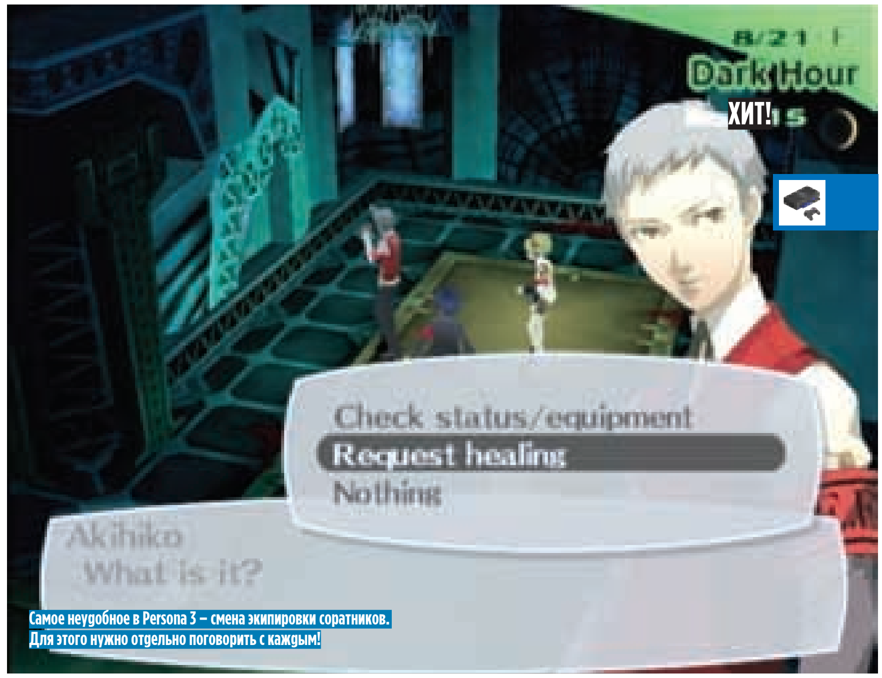


Даже собаки умеют вызывать Персон! Боевая личина пса Коромару – трехглавый Цербер.



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

При скрещивании Персоны наследуют часть родительских умений: предрасположенные к магии «дети» усваивают заклятья, физически развитые – силовые навыки. Так что скрещивание – самый лучший способ получить опытных подручных!



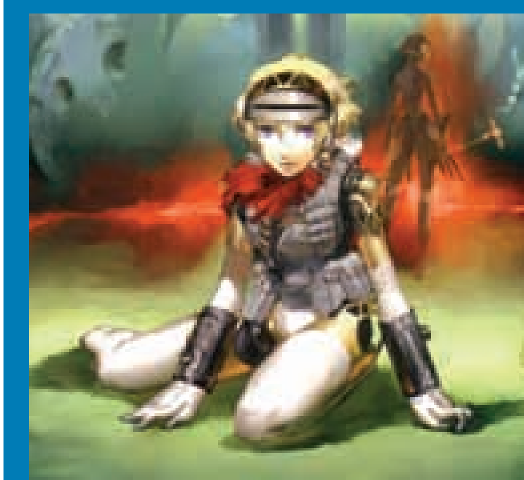
ХИТ!

Самое неудобное в Persona 3 – смена экипировки соратников. Для этого нужно отдельно поговорить с каждым!

пятствие в схватках, где большое значение придается расчету и прицельной «стрельбе» по уязвимым местам. Но герои умеренно сообразительны, учитывают результаты сканирования противников, в свободном режиме не забывают подлечивать друг друга и по приказу меняют тактику: например, сосредотачиваются на нападении или же добивают исключительно поверженных врагов. Увы, им не свойственно учиться на наглядных примерах и перенимать хитрости у предводителя: ему приходится подстраиваться под отряд, а не наоборот. И еще одна ложка дегтя – отныне в Persona нечаянно заполучить Game Over еще проще, чем раньше: достаточно, чтобы погиб главный персонаж, и это при том, что сохраняться разрешено лишь у входа в Тартар, а телепорты, позволяющие вернуться обратно к недобитым монстрам, расположены лишь примерно на каждом десятом этаже. Но не обходится и без приятных штрихов: например, игра автоматически подсказывает, кому из союзников перекинуть склянку с лекарством, позволяет подсмотреть (после сканирования) вражьи сильные и слабые стороны, а затем (после развития соответствующих умений) и вовсе сигналит иконками, если выбранное заклинание принесет неприятелю больше пользы, чем вреда. Да и стоит бойцам поднакопить силенок, как более хилые телом и духом недруги начинают благоразумно разбегаться – прощайте, ненужные стычки с мелюзгой (здравствуйте, бесхозные сундуки с золотом)!
И снова вспоминается Digital Devil Saga – в ее бесконечных коридорах однообразные враги особенно надоедали. В Persona 3 обитатели Тартара также не поражают обилием родов и обликов, и редко когда в их отрядах меняется состав. Но перед геймером и не стоит задачи выжечь каленым железом все подземелье (что бы там ни говорили другие герои): нужно лишь добраться до очередного телепорта (зачастую это удается сделать почти без шума). Взамен теста на поддержание формы в ключевых местах команду поджидают боссы: о них известно заранее, с ними удается совладать и без долгих часов прокачки, и вдобавок перед ними традиционно позволяется сохраняться. Чтобы охладить пыл тех геймеров, которых хлебом не корми – дай прокачаться, разработчики предусмотрели несколько ловушек: в первой половине игры бойцы быстро устают после схваток с нечистью и на восстановление формы им требуется несколько дней. Вдобавок до поры до времени путь к новым сегментам Тартара отрезан: дескать, обратите внимание на «симулятор жизни», не драками едиными школьники живут! А на доступных этажах удой «экспы» с нечисти быстро сходит на нет, как только герои набирают парутройку уровней (правда, чем глубже они забираются, в Тартар тем больше опыта им позволяется набрать и тем дольше удастся прокачиваться).
Можно было бы еще долго перечислять достоинства Persona 3: что герои-подростки (вот редкость!) ведут себя как подростки, что несмотря на аскетизм текстур, игра выглядит на удивление стильно и в то же время жизнерадостно, что Япония «персоновская» – за вычетом 25-го часа – мало чем отличается от Японии всамделишней. Однако лучше всего на примере третьей части видно, что отход от «нишевости» в Atlus прежде всего связывают с созданием более удобных условий для игроков – не в ущерб уже сложившемуся у поклонников образу. Признаюсь, я не удержалась и обзавелась американским изданием с помощью сайта play-asia.com, чтобы пораньше опробовать новую «Персону». Но и до Европы она доберется – у нас ее изданием занимается Koei, релиз намечен на первый квартал 2008 года. СИ

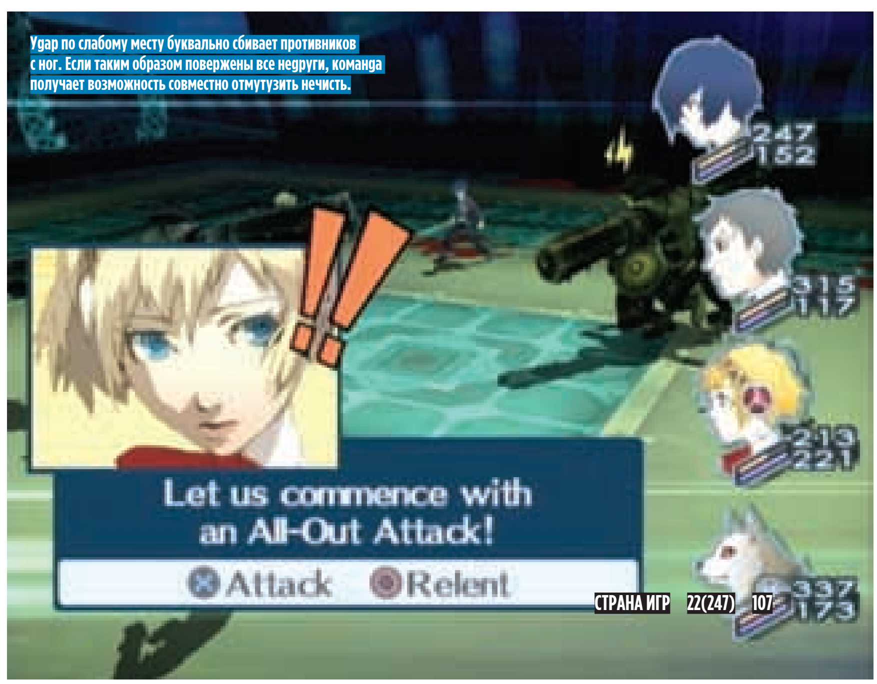
Persona 3: Fes

Когда актер Стив Принс (Steve Prince), озвучивавший Такайю в американской версии Persona 3, упомянул на своем сайте, что сыграет полицейского в Persona 3: Fes, секрет компании Atlus выплыл наружу – жителей Штатов обязательно осчастливят дополнением к игре. Волноваться есть из-за чего: в Fes припасены новые костюмы, добавлен режим Hard, андроиду Айгис отведена целая отдельная глава, да и в общей сложности за этим вариантом можно провести на 30 часов больше, чем за оригиналом. Впрочем, сообщение на страничке Принса вскоре исчезло, представители Atlus комментировать произошедшее отказались, а тем временем еще один актер, Лиам О'Брайен (Liam O'Brien), чьим голосом разговаривает Акихико Санада, написал уже на своем сайте, что появится в Fes. Очевидно, официальный анонс мы услышим лишь когда будут распроданы все запасы американского коллекционного (оно же – единственное) издания Persona 3.





Чем дальше продвигается игрок, тем обильней подсказки в бою. Что делает каждый навык, сообщается сразу, а вот проверить состояние противника (не завысил ли себе убойную силу?) удастся не сразу.



Удар по слабому месту буквально сбивает противников с ног. Если таким образом повержены все недруги, команда получает возможность совместно отмутузить нечисть.









ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** SimBin Development Team
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 24
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.race-game.org/race07

Автор: Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

RACE 07 – THE OFFICIAL WTCC GAME

«…НО БАРАНКУ НЕ БРОСАЛ ШОФЕР…»

Отказ от бескомпромиссного реализма чувствуется во всем: вместо того чтобы довести до ума гоночную часть, авторы рисуют движущихся человечков по обочинам трассы. Много лет назад, в эпоху расцвета авиасимуляторов, существовал термин «survey sim», буквально – «обзорный симулятор». В таких играх действовала не одна точно воспроизведенная модель какого-то самолета, а куча самых разных летательных аппаратов. Конечно, правда жизни страдала, но все погрешности против истины искупались широтой размаха. Race 07 можно смело отнести к несуществующему жанру обзорных автосимуляторов.

Гараж

Три сотни автомобилей, рекламируемые на обложке, оказались… преувеличением. На самом деле машин в десять раз меньше, просто каждый новый вариант раскраски разработчики именуют уникальной моделью. Авторы заботливо сохранили весь парк из предыдущих серий: World Touring Cars 2006 года, пара машин WTC 87-го и «Мини-Куперы», да еще болиды Caterham из add-on'а к первой части. Новинками стали пяток авто из WTC 2007 (правда, эти же самые машины встречались и в сезоне 2006), спорткары Radical, а также болиды Формулы BMW и Формулы 3000. Гоночные «бэхи» придутся впору начинающим, тем, кому другие классы покажутся слишком сложными в управлении. Ну а F3000 особенно дороги нам, поскольку они ближе всех к Формуле 1. Ведь пока лицензия на эти состязания будет гостить у Sony, ничего подобного мы на PC, наверное, не увидим.

Разнообразие автомобильной коллекции работает в Race 07. Довольно редко попадаются симуляторы с таким набором машин, да и шанс почувствовать на своей шкуре разницу между столь далекими классами выпадает нечасто. Причем игра позволяет устраивать гонки не только среди однотипных авто, но и по своему вкусу подбирать для заездов самые разные модели. Нельзя сказать, что это имеет большой практический смысл – очень уж непохожи Мини-Купер, Caterham и Формула 3000, и когда мечешься по трассе между подобными машинами, кажется, будто во всю прыть несется куча зверей, удравших из зоопарка: буйволы, гепарды, морские котики. Одновременно глупо и очень весело, если только вы не морской котик.

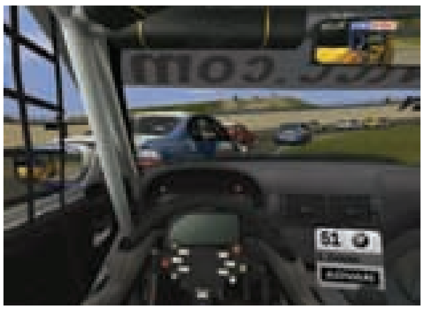
За семью печатями

Как и в прошлый раз, почти все игровые файлы засекречены и не поддаются расшифровке, а это здорово ограничивает пользователя. Во-первых, энтузиасты не смогут придумывать трассы и изобретать машины. Любопытный ход, ведь сама Simbin вышла именно из движения моддеров, создавших бесплатный мод GTR 2002 для F1 2002. Во-вторых, такая вот «игра в себе» почти не дает воз-

BMW M3 Challenge

Некоторое время назад большая часть команды SimBin покинула компанию и основала собственную фирму Blimey. С недавних пор Blimey работает над необъявленным проектом по лицензии Ferrari, но при этом разработчики нашли возможность сделать еще одну игру, причем бесплатную. Правда, BMW M3 Challenge скорее интерактивный рекламный ролик, нежели полноценная игрушка. По объему она больше напоминает демоверсию: всего один автомобиль (угадайте какой!), единственная трасса, разумеется, Nurburgring, домашний маршрут BMW. Поскольку M3 все-таки не совсем гоночный автомобиль, то и никакого богатства настроек здесь нет. Выбор дисков для колес ограничивается парой типов (разница лишь декоративная), да и подвески тоже только двух видов, и это все. В таких условиях и телеметрия выброшена за ненадобностью. Здесь всегда солнечно, сменить погоду нельзя и над BMW не каплет. Подстроить уровень силы для компьютерных соперников тоже не выйдет: коли вы проигрываете по десять секунд на круге, так уж будьте добры стоически терпеть унижения. Картинка игры великолепна. Кокпиты у авторов GTL и GTR были всегда на высоте, и BMW M3 Challenge продолжает традицию.
В серии Race интерьеры для авто были и остаются куда менее достоверными, да еще довольно невзрачными. На сами модели пожалели текстур и залили все ровным цветом из официальной палитры, кстати, не слишком богатой.
Но главное в игре – прекрасная физическая модель, потому сегодня это один из лучших образцов в жанре автосимуляторов.













можности заняться тонкой настройкой, поскольку внутриигровой интерфейс пускает далеко не везде.
Конечно, для подобного подхода есть и официальная причина, по идее столь жесткие меры безопасности должны остановить читеров в онлайне. Вот только жизнь показывает, что читеры в многопользовательских гонках все равно появляются, а с такой защитой под капот игре уже не залезешь. Единственное, что нам позволено, – самостоятельно перекрашивать машинки. Хочется заметить, что если бы в свое время так же поступила и ISI с серией F1, то сегодня не было бы не только Race 07, но и всех вышеназванных автосимуляторов, а проще говоря, и самого жанра.

Гаечный ключ

Как и в прошлый раз, в игру не доложили телеметрию. Это одна из вещей, не поддающихся разумному объяснению: весь набор детальных настроек в игре есть, а телеметрия, видите ли, не предусмотрена. Между тем без нее немыслимо выяснить, как после наших манипуляций меняется поведение машины, а ведь подчас речь идет о тончайших оттенках и изменениях на сотые доли секунды. Да и определить, на каком участке и насколько мы выигрываем, а где проигрываем, тоже невозможно. Вся эта работа с графиками и настройками, по сути, самостоятельная игра, порой не менее увлекательная, нежели просто гонки... только здесь нас этой части лишили. Либо разработчики предполагают, что геймеры наделены сверхъестественными способностями и умеют строить необходимые графики прямо в голове, либо что человек просто загрузит предложенный файл настроек для определенной машины на данной трассе и уберется вон из гаража либо ограничится лишь небольшими отклонениями от исходных настроек.

Прыжок на подиум

Ползунок на шкале искусственного интеллекта позволяет точно настроить компьютерных соперников. Проблема только в том, что ездить с ними все равно неинтересно. В сходных играх нам, как правило, предлагали отдельно настраивать скорость и агрессивность соперников, теперь же регулятор агрессивности сгинул в недрах разработки. На дороге остались сплошь осторожные пацифисты. Они чуть ли не цепями прикованы к оптимальному маршруту и ни за что не желают с ним расставаться. Потому частенько возникают комичные ситуации: скажем, перед первым медленным поворотом направо компьютерные лихачи дисциплинированно выстраиваются в очередь по левой полосе, оставляя правую часть свободной, и мы легко можем обогнать пяток-другой соперников. Предгоночная квалификация бессмысленна: зачем полчаса бороться за лучшую позицию на стартовой решетке, если уже после ближайшего поворота мы обойдем добрую половину гонщиков, а к концу круга окажемся в тройке

1 Как и полагается играм на этом движке, модель повреждений старовата. Но после хорошего удара кузов выглядит помятым, примерно как у этого «Мини-Купера». На вид убедительно, хотя и не всегда соответствует характеру столкновения.

2 Когда смотришь на мир глазами пилота, камера «прячется» внутри шлема. Причем во время заезда в стекло летят брызги грязи и ошметки сбитых по дороге насекомых. Если эти мелочи начнут мешать, можно содрать защитную пленку и очистить обзор. Одна беда: в таком режиме за трассой приходится наблюдать сквозь узенькую смотровую щель. Все нужное, конечно, видно, но огорчает, что большая часть монитора используется впустую.

3 Игра и так не может похвастать особой производительностью, а уж на финишной прямой ей совсем тяжко. С другой стороны, во время гонки средние настройки графики не так уж отличаются от предельных – пилот слишком занят, ему не до красот.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Машины нескольких непохожих друг на друга классов. Вообще с количеством в игре все в порядке.

МИНУСЫ
Не покидает ощущение, что физика както уж слишком незамысловата. Хочется перепроверить, точно ли отключен traction control.

РЕЗЮМЕ
Рекомендуется либо тем, кто не пропускает ни одного автосимулятора, либо тем, кто еще ни одного не видел.











1 Бордюр крупным планом: хотя из кабины он кажется плоским, впечатление обманчиво. Убедиться в этом нетрудно, достаточно наехать на него колесом.

2 Один из трюков Race 07: в заезде участвуют все представленные в игре Alfa Romeo, и оказывается, что современные машины уступают заслуженным моделям 1987-го года.

3 Дождь превращает гонку в эдакую лотерею с постоянными желтыми флагами. Хотя за обгон в секторе с таким флажком почему-то не штрафуют.

лидеров, если не на первом месте? Игра ставит все с ног на голову: победить в квалификации, где наши противники показывают просто отличные результаты, несравнимо сложнее, нежели в гонке. Потому уровень сложности надо подбирать так, чтобы в квалификации, даже максимально выложившись, мы не могли подняться выше последнего места: только тогда в гонке будет интересно. Странный баланс, хотя и к нему привыкаешь довольно быстро. Реплей скучен, но это давно уже не новость для всех игр на данном движке, так что оставим тему без внимания. Нет сохранения внутри гонки (а ведь в GTR 2 оно было!), и потому длинные заезды кругов по 60-70 весьма затруднительны. Ведь не всегда и не у всех есть возможность безотрывно просидеть за игрой часа полтора. Что ж теперь, устраивать на болидах Формулы 3000 спринт-заезды по нескольку кругов? Игра, кстати, так и предлагает, по умолчанию выставляя в «реалистичном» режиме по 12 кругов на гонку, причем независимо от типа машин. Просто для справки: в F3000 средняя гонка состояла из 50-60 кругов, а бывало и за 70.

Долгие годы мучительной эволюции

Нередко игра выглядит «недостроенной». В свободных заездах и квалификациях питстопы отсутствуют как таковые. И при этом кнопка с запросом питстопа работает, и инженер по радио даже настойчиво зовет нас в боксы, но вот мы проезжаем питлейн и... ничего. В боксах пусто, кругом ни души. Единственный путь назад в гараж проходит через клавишу Esc. Игра от этого не страдает, хотя подобные мелочи изрядно портят атмосферу и действуют на нервы. При этом даже в гонке питстоп выглядит неказисто: игра просто перехватывает у нас управление, сама тащит болид в нужную сторону, держит его там сколько-то секунд (45 на смену переднего спойлера – чем они только заняты??), после чего вышвыривает за шкирку обратно на трассу. Игра не предлагает геймеру прикинуть и решить, какую резину поставить или как много топлива залить. Опытным путем выясняется: сколько указали в настройках, столько и зальют, так что остается запихнуть куда подальше свои амбиции гоночных стратегов.

В общем, в игре масса недостатков, так что можно до бесконечности распекать разработчиков за слишком медленный прогресс серии, и это будет правда, но не вся. Сегодня Race 07 единственный полноценный коммерческий автосимулятор (к сожалению, пока rFactor за пределами мейнстрима). Хардкорные автогонки в последнее время выходят нечасто, и едва ли не все они состоят между собой в близком родстве. Предыдущая часть Race, rFactor, GTR, GT Legends и GTR 2, строго говоря, сделаны на одном движке (пусть и постоянно развивающемся), а потому удачи и просчеты каждой игры особенно заметны. И можно сколько угодно цепляться к игре по мелочам и предъявлять серьезные претензии, но ездить на приличной машине и состязаться с примерно равным соперником очень интересно. Так что если у вас есть хороший руль с обратной связью, то эту игру пропускать нельзя. СИ


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 Slim (RUS)
4680 р.
Nintendo DS Lite (белая)
4810 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
PSP Slim & Lite Base Pack Black (mod.2004)
7150 р.
PlayStation 3 Starter Pack (PS3 + 2 Sixaxis + Resistance + Motorstorm)
20800 р.
Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
9620 р.
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех современных приставок
* Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы



1 Не все слоны – мудрые и терпеливые животные. Попадаются среди них и довольно злобные (и костлявые) экземпляры. С одним таким Конану и предстоит столкнуться.

2 Королева Воинов – женщина решительная...

3 ...но даже ее время от времени приходится спасать.

4 Многие противники значительно превосходят Конана ростом – но настоящего варвара это нимало не смущает.

5 Не стоит подставлять недругам спину – секрет бессмертия Конану пока неизвестен.

6 От некоторых ударов не защитит даже самый прочный щит.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: action.slasher
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Nihilistic Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Xbox 360
ОНЛАЙН: www.nihilistic.com

Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

CONAN

ХОРОШО

МОГУЧИЙ КОНАН ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА КОНСОЛИ С САМЫМИ СЕРЬЕЗНЫМИ НАМЕРЕНИЯМИ.

Нестареющая легенда жанра фэнтези, герой бессчетного числа книг, множества комиксов, фильмов и телесериалов, Конан Варвар до сих пор не может похвастать выдающимися успехами на видеоигровом фронте. Хотя соответствующей лицензией в разное время интересовались многие видные издательства, ни одному из них не удалось подобрать свежеприобретенной интеллектуальной собственности достойного воплощения – и очередной проект с участием всемирно известного киммерийца неизменно оказывался провальной низкобюджетной поделкой. В конце концов, бравый воин угодил в цепкие лапы компании THQ, которая, в сотрудничестве со студией Nihilistic, не замедлила представить интерактивную Conan (именно так – без каких-либо уточнений или дополнений в названии) на суд общественности.

Упущенные возможности

За семьдесят с лишним лет с момента первого появления Конана на страницах журнала Weird Tales о похождениях знаменитого варвара было придумано немало историй – в том числе и достаточно любопытных. Увы, создатели Conan не сумели использовать имеющийся творческий багаж должным образом, и сюжет – который, судя по отдельным эпизодам, имел все шансы оказаться достаточно интересным – на поверку оказывается более чем заурядным, да к тому же преподносится крайне странным образом, то и дело выпячивая «дыры» и нестыковки. Последовательность многих событий вызывает серьезные сомнения, а мотивация главного героя сводится к принципу «не пойти ли мне в тот лес, где полным-полно монстров да спасти того и этого». Причем нам далеко не всегда доходчиво объясняют, какого черта циник и эгоист Конан ни с того ни с сего пошел кого-то там спасать, рискуя собственной шкурой. Ну, пошел и пошел – с кем не бывает? В конце концов, на сумбурные сюжетные сцены и вымученные диалоги просто-напросто перестаешь обращать внимание – так оно и играть приятнее, и поводов для недовольства куда меньше.

Обратная сторона медали

Между тем игровой процесс Conan вынуждает простить детищу Nihilistic многие прегрешения, пусть даже и здесь не обошлось без упущений. Само собой, большую часть времени Конану предстоит сражаться с разнообразной нечистью – и, поверьте, варвар знает толк в подобных потасовках. Начав путь с одним-единственным мечом в руках, Конан вскоре получает доступ к довольно широкому оружейному арсеналу (клинки можно подбирать прямо на поле боя), а вместе с ним – к длинному списку коротких и длинных комбо-цепочек.
Стоит заметить, что, в зависимости от выбранного оружия, меняется и боевой стиль героя. Легкий меч дает возможность наносить быс-

3



4



Зимой и летом одним цветом…

Конан – отнюдь не пацифист, и с противниками обычно совсем неласков. Отрубить недругу голову, отсечь (или оторвать) обе руки, отрезать ногу – все это для варвара пара пустяков. Естественно, кровушка на экране льется рекой, и чем больше приемов вы освоите, тем шире будут багровые потоки. А мы-то еще подозревали в жестокости Кратоса…



5



6



Бог, да не тот

Сравнение Conan с God of War не случайно – между этими двумя играми действительно много общего: сотрудники Nihilistic явно исходили творения Sony Santa Monica вдоль и поперек. А потому некоторые сцены Conan до ужаса напоминают различные эпизоды похождений Кратоса – вплоть до поворотов камеры и реплик персонажей. В игровом процессе также не обошлось без заимствований – например, многие действия Конан выполняет по столь удачно реализованной в God of War системе QTE, то есть при помощи контекстуально зависимых команд. Конечно, данная система сегодня используется во многих проектах, от Heavenly Sword до Resident Evil, и не только в жанре hack'n'slash. Но, если приглядеться повнимательнее, становится очевидно – принципы работы данной системы авторы Conan изучали именно на примере God of War. И так старались хоть в чем-то превзойти учителей-конкурентов, что даже немного переборщили: на долю QTE оставили даже те действия, под которые вполне могли выделить отдельную клавишу, чтобы лишний раз не напрягать игроков.

трые и достаточно сильные выпады; использование меча и щита позволит соблюсти баланс между нападением и обороной; два меча пригодятся в стычке с большими группами противников; тяжелые двуручные клинки и посохи станут хорошим подспорьем в столкновениях с толстокожими, но не слишком прыткими недругами.

Убитые супостаты по доброй традиции становятся источником опыта (как будто Конану его не хватает), а опыт, в свою очередь, открывает доступ к новым ударам и специальным приемам. В общем, ничего необычного или оригинального, но реализовано старательно, с соблюдением всех правил жанра. То же можно сказать и о врагах. Они, ясное дело, не блещут умом, но, тем не менее, исправно блокируют ваши наскоки и постоянно норовят окружить Конана, умело пользуясь численным превосходством. К слову, в одной группе нападающих почти всегда есть и мастера стремительных атак, и неторопливые закованные в броню тяжеловесы, одним ударом пробивающие любой блок, – не стоит терять бдительность.

Варварская неопрятность

Технически Conan то смотрится неплохо, то скатывается до отметки «удовлетворительно». Денег на лицензирование какого-нибудь известного и проверенного в деле движка, вроде Unreal Engine 3.0, сотрудникам Nihilistic не дали, пришлось выкручиваться собственными силами – а их-то как раз не всегда оказывалось достаточно. Некоторые сцены, в том числе сражения с боссами, выглядят достаточно зрелищно, но общее впечатление от графики – перед нами игра для платформ прошлого поколения, но с текстурами в высоком разрешении. Та же Ninja Gaiden Sigma – между прочим, римейк «второго отжима» – умудряется частенько обставлять куда более юную Conan по всем статьям, что уже само по себе тревожный симптом. Стоит ли говорить, что с музыкой и озвучкой дела обстоят примерно сходным образом – иногда нормально, порой терпимо, но частенько звук хочется попросту отключить.

Выводы оптимистов

Технически несовершенная, местами чересчур топорная и неуклюжая, Conan вместе с тем отнюдь не безнадежна и во многом очень даже хороша – по крайней мере, поклонники hack'n'slash едва ли будут разочарованы. Да, на игру откровенно пожалели денег; да, разработчикам порой не хватало собственного опыта – отсюда частые и не всегда удачные заимствования у конкурентов. Но в результате Conan, несмотря ни на что, получилась вполне достойной представительницей своего жанра, пусть даже о соперничестве с лидером в лице дилогии God of War ей пока приходится только мечтать. Будем надеяться, эта встреча с киммерийцем была на консолях не последней – право слово, в биографии Конана хватает увлекательных приключений, достойных нашего с вами внимания. СИ

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Простая, но достаточно продуманная боевая система, множество комбо и спецприемов и не самые скучные противники.

МИНУСЫ
Посредственные графика и звук; крайне неудачная подача сюжета; отсутствие многопользовательского режима; излишне частое использование QTE-сцен.

РЕЗЮМЕ
Неплохая попытка вернуть Конана в строй. Поклонники жанра останутся довольны, но новичкам Conan, скорее всего, покажется слишком заурядной и не очень красивой.

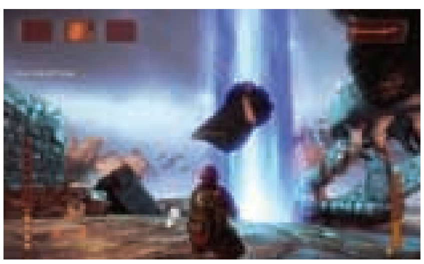


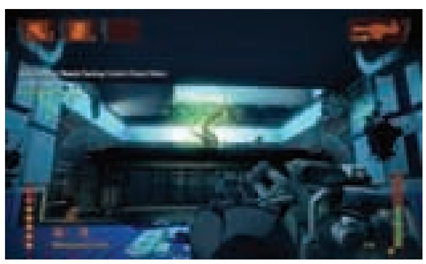


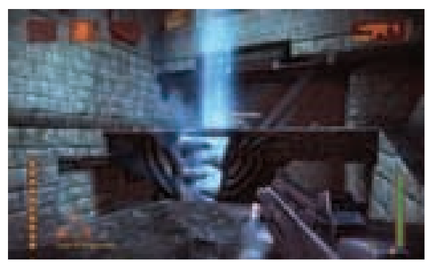












1 Настолько унылых серых подземелий никто не делал со времен первого Quake.

2 Дерево жизни лечит любого, кто к нему подойдет. По совместительству это дерево – редкий приличный спецэффект в игре.

3 Эльф с катаной – одно из самых популярных сочетаний в онлайне. Стоит переключиться на японский меч, и игра переходит в вид от третьего лица и дает игроку очень широкий обзор.

4 Гномы – не самые приятные противники. В них просто не попадаешь: мелкие, заразы.

5 Перед началом раунда участники закупают оружие и обмундирование. Почти как в Counter-Strike, только с заклинаниями и технологиями вместо «дигла и авп».

6 Другой редкий приличный спецэффект – красивые блики. Это наибольшее из того, на что способен движок Shadowrun.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ:
Xbox 360, PC (Windows Vista)

ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft Game Studios

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

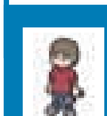
РАЗРАБОТЧИК:
FASA Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 3.2 ГГц, 1 Гб RAM, 256 Мб VRAM, ОС Windows Vista

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://shadowrun.com



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

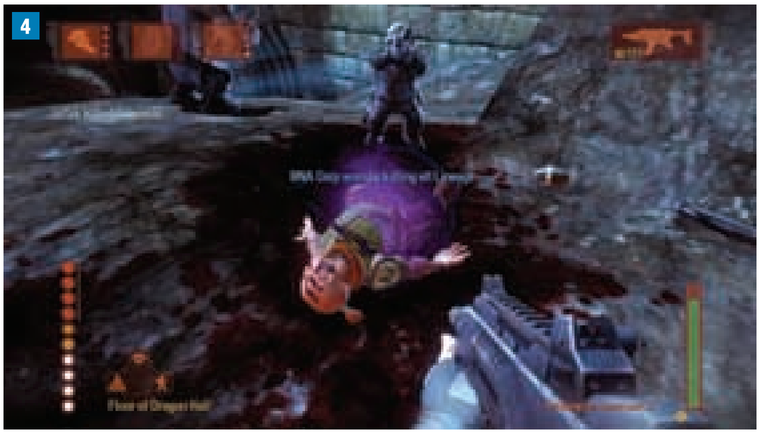
SHADOWRUN

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ЭЛЬФЫ С КАТАНАМИ – ЕСТЬ, ГНОМЫ С АВТОМАТАМИ – ЕСТЬ, ОРКИ НА ТАНКАХ... СТОП. НЕТ ОРКОВ НА ТАНКАХ? КАКАЯ ТОСКА...

Глаза вас не обманывают. Это обзор того самого Shadowrun, который вышел в Европе первого июня этого года. За окном холода и ноябрь, а задержка в пять месяцев связана вовсе не с тем, что мы оторваться не могли от Shadowrun. Могли, и еще как. После релиза игры студия-разработчик, FASA Interactive, была закрыта без объяснения причин. Официальное объявление о закрытии было сделано постфактум, поздно вечером последнего рабочего дня сотрудников FASA. Официальная причина такой скрытности – «нежелание отвлекать людей, ждавших последнюю игру студии». Неофициальная, добавим от себя, – чтобы никто не подумал, что Shadowrun отправили в печать сырой, дабы выпустить хоть что-то. А ведь именно Shadowrun – первая игра, где в мультиплеере могут сразиться между собой обладатели Xbox 360 и персональных компьютеров с Windows Vista. Но и эксклюзивный дебют на Vista не удался: вскоре после выхода игры хакерская группа Razor 1911 выпустила взломанный набор файлов, с помощью которых можно запустить игру на Windows XP с обычным DirectX 9. Спрашивается: из-за чего весь сыр-бор?

Наш, игровой Shadowrun анонсировали как шутер по одноименной ролевой системе, которой в 2009 году стукнет двадцатник. Shadowrun – это уже ставшая классической система для киберпанковских ролевых игр, где люди, эльфы, гномы, тролли, орки и прочие фэнтезийные народы оказываются не в дивном псевдосредневековье, а в постиндустриальном будущем планеты Земля. Дело, видите ли, такое: магия в нашем мире работает как экономика, циклически. Каждые 5000 лет волшебная энергия возвращается в мир, чтобы разворошить построенный людьми муравейник. Shadowrun – как раз про это, про разворошенный муравейник: Ливия и Израиль обмениваются ударами биологическим и ядерным оружием, две Кореи развязывают войну и под шумок нападают на Японию, в Шотландии после экологической катастрофы появляется второй Чернобыль, драконы объясняют человечеству его роль в истории и возглавляют мегакорпорации, в Кембридже открывается кафедра прикладной магии, десять процентов человечества необратимо меняется в процессе так называемой «гоблинизации». Это только начало веселья, которое творится в книжном Shadowrun, и неудивительно, что известие о разработке игры привело в восторг не одну сотню фанатов. Удивительно, но в конце концов в игре Shadowrun нет вообще никакой связи со столь богатой предысторией. Здесь есть «наши» (полиция), «ненаши» (мафия) и артефакт в форме длинной палки с черепом – это все, что вы узнаете по ходу обучающих заданий. В книжном Shadowrun расы делятся еще и на «подвиды», а в иг-


4


5

Магия и технология, полный список

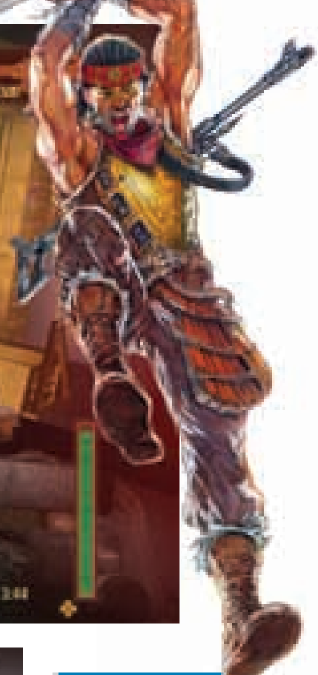
Заклинания:

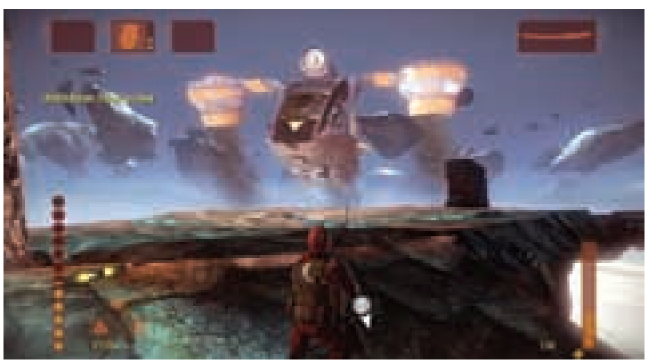
- Teleport: телепортирует сквозь стены
- Resurrect: оживляет погибших
- Strangle: создает кристаллы, мешающие проходу
- Summon: вызывает духа-защитника
- Gust: то же, что Force Push в «Звездных войнах»
- Smoke: невидимость
- Tree of Life: выращивает дерево-аптечку

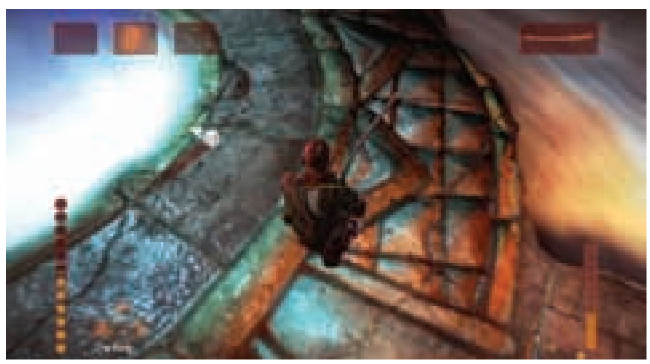
Технологии:

- Enhanced Vision: видение сквозь стены и препятствия
- Glider: более высокий прыжок и способность к полету
- Wired Reflexes: увеличивает скорость бега и перезарядки, а также высоту прыжка
- Anti-Magic Generators: генераторы, высасывающие магическую энергию
- Smartlink: повышает меткость, добавляет оптический прицел на любое оружие, не дает стрелять по своим


6







ру не попала даже основная пятерка: орков почему-то оставили за кадром. Остались люди (хорошо владеют технологией), эльфы (быстрые, ловкие и хрупкие, но восстанавливают здоровье), тролли (большие и крепкие, но медленные и тупые) и гномы (мелкие и плохо способные к магии). На всех – набор заклинаний, технологий и оружия. Перед началом игры, теоретически, нужно продумать стратегию, выбрать наиболее подходящую расу, приобрести необходимые технологии, заклинания и оружие и блистательно всех победить. На практике больше половины геймеров играет за эльфов с катанами: умение восстанавливать здоровье дорогого стоит, а катана переключает камеру в вид от третьего лица и позволяет смошенничать, значительно увеличив угол обзора. Магии, заклинаний и оружия всего доступно меньше десяти на брата, из них действительно полезными оказываются два-три приема, которыми и пользуется весь сетевой народ. Режимов игры три, карт – девять. Одиночной кампании, напомним, нет в принципе. Многопользовательской кампании, как в свежих играх сериала Battlefield, тоже нет. Один вечер побегав за эльфами с катанами, успеваешь увидеть в игре всё.

Огромнейший потенциал «шутера по Shadowrun» здесь не раскрыт совершенно. Видно, что игру доделывали в спешке и аврале. Графика – не первой свежести, модели посредственные, в анимации ляп на ляпе. Например, персонаж поднимается по приставной лестнице. Со стороны это будет выглядеть так: герой стоит рядом с лестницей, машет ногами в воздухе и едет вверх. Анимации «подъема по лестнице» в Shadowrun не существует. Такой нелепицы – море, и совершенно не ясно, почему именно несуразный Shadowrun стал пионером межплатформенного мультиплеера.

Компьютерщики с Windows Vista впервые получили возможность обставить своих товарищей-консольщиков с Xbox 360, ну а товарищи консольщики – доказать писишникам, что геймпад в шутерах не хуже мыши и клавиатуры. В итоге, правда, никто никому ничего не доказал. Во-первых, все оружие в игре страшно мажет, как ни прицеливайся. Во-вторых, работает автонаведение, которое само по себе ведет прицел за попавшим в него злодеем. В-третьих, резкие повороты взгляда значительно снижают меткость на PC. Все эти меры фактически ставят владельцев PC и консолей в равные условия – оружие толком не попадает ни у тех, ни у других, и удовольствия от такого мультиплеера немного. Сейчас, через полгода после выхода игры, на серверах Shadowrun царят уныние, декаданс и эльфы с катанами. Всем понятно: в таком виде кроссплатформенный шутер все равно что неуловимый Джо из анекдота. Поймать-то его можно, только он никому не нужен. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ

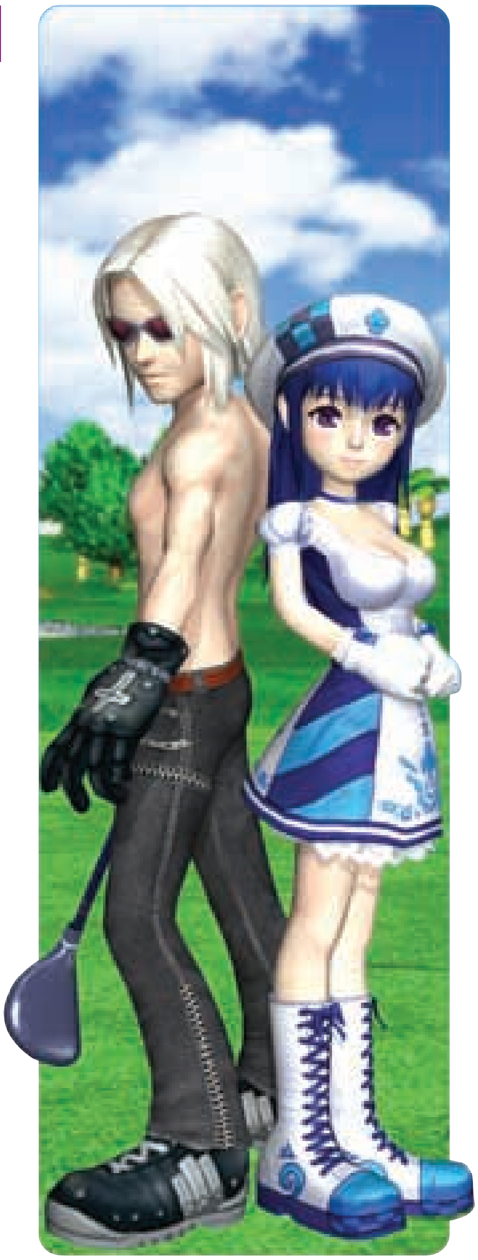
Необычное сочетание магии и технологии (читай: фэнтези и киберпанка) в мире Shadowrun, экспериментальный межплатформенный мультиплеер.

МИНУСЫ

Отсутствие одиночной кампании, вчерашняя графика, непривлекательный внешний вид, небольшое количество режимов, видов оружия.

РЕЗЮМЕ

Если нет доступа к сетевой игре, можно даже не пробовать. Если есть – вы увидите, насколько Shadowrun уступает Gears of War и Halo 3 (на Xbox 360) и любому компьютерному шутеру (на PC).







Шопоголизм

За победу в соревнованиях (Pangya Festa) игроку начисляются деньги, тратить которые полагается в богатом на всевозможные мелочи магазине. Здесь можно покупать одежду для выбранного героя, как целыми наборами, так и по отдельности. И чем больше соперников победите в одиночном режиме, тем интереснее будет ассортимент бутика. Помимо платьиц для девочек и футболок для мальчиков, в магазине можно нанять нового напарника-кэдди и приобрести различные предметы, польза которых, впрочем, весьма и весьма сомнительная. То могут быть зелья или значки, улучшающие навыки для определенных ударов. По мере накопления опыта игроку открываются также дополнительные наборы клюшек – вместе со стандартными Air Lance можно будет использовать Medieval Arsenal и SY Afterburner. Наконец, отыскав в карманах лотерейный билет, игрок может принять участие в забавной мини-игре Spinning Dolfini. На самом деле, из-за отсутствия сетевого режима удовольствие от дешевых бонусов несколько портится. Единственная возможность явить миру героя в новом наряде – пригласить в гости друзей. Но достаточно ли убедительна причина?





Занимательная генеалогия

Изначально Pangya! – это бесплатная онлайновая игра для PC, созданная корейской компанией Ntreev Soft и вмиг завоевавшая популярность во всем мире. В «американский прокат» она вышла под названием Albatross 18 и все еще доступна для всех желающих. Отличия, впрочем, весьма существенны, особенно если принять во внимание, что Wii-вариант начисто лишен онлайн-составляющей. Найти сетевых гольфистов всегда можно по адресу www.albatross18.com.

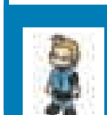


ХОРОШО

PANGYA! GOLF WITH STYLE

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: sports.traditional.golf.arcade
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Tecmo
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ОНЛАЙН: www.tecmogames.com



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ДЕВОЧКИ-ГОЛЬФИСТКИ МЕНЯЮТ НАРЯДЫ, ДАЖЕ ЕСЛИ ИМИ УПРАВЛЯЮТ МАЛЬЧИКИ. ОСОБЕННО ЕСЛИ ИМИ УПРАВЛЯЮТ МАЛЬЧИКИ.

Забудьте все, что вы знали о гольфе. Выбросьте из головы традиционные правила, имена известных игроков, названия необходимых для игры предметов и все-все-все, что раньше ассоциировалось у вас с гольфом. Готово? Тогда слушайте: много лет назад на жителей волшебного острова Pangya обрушилось несчастье – злые силы захватили его, начав тут же поглощать природную энергию. И хотя казалось, что нет спасения от этой напасти, жители острова все же попытались найти решение проблемы. Заключив силу всех живых существ в маленький шарик-кристалл (Mystical Phoenix Ball), они выяснили, что уничтожить энергетическое поле зла можно только загнав его особой клюшкой, названной Air Lance, в отверстие в земле. И сделать это могут, само собой, только особенные игроки.

Героический гольф

Перед тем как оказаться на острове с загадочно-смешным названием (с корейского «пангя!» переводится как «бам!» или «удар!»), игрока попросят выбрать одного из двух героев. Предложение несложное: либо мальчик Scout, либо девочка Hana – по характеристикам они примерно равны, и единственное различие заключается в помощнике – у мальчика это будет миловидная девочка, и наоборот. Все персонажи Pangya! Golf with Style представляют собой типичных анимешных героев, как будто с них стереотипы и создавались. Они обладают своей биографией, характером и уникальным набором умений. А что выбор невелик – так это сполна компенсируется поведением героев на поле и их умелым владением клюшкой.

На состязаниях с другими персонажами построен весь сюжетный режим: на каждого участника приходится до пяти игр (если один выиграл, например, три раза подряд, то победа присуждается ему автоматически), перед началом обязательно идет сценка-диалог, а каждую серию состязаний всегда можно переиграть. Самое сложное на ознакомительном этапе – не заблудиться в многочисленных подменю, предательски медленно сменяющих друг друга. К чести создателей стоит отметить, что производимые вручную настройки носят сугубо косметический характер, и игрока никогда не встретит экран, требующий заранее указать желаемый стиль игры, в тонкостях описав свои требования.

Играть, однако, от этого проще не становится. Противник добивается победы легко, за несколько действий, всегда знает, как правильно бить, какую клюшку лучше использовать, как обойти препятствия и вырваться вперед. Коль скоро все здешние поля для гольфа сильно отличаются от традиционных, его, противника, знание местности и мелких уловок вполне может сойти

1 Игроку доверяют полный контроль над мячом. Если не научитесь этим пользоваться, то победы вам не видать.

2 Персонажей не очень много, но достаточно, чтобы уделить одиночной игре месяц ежевечерней гимнастики.

3 Никто из соперников никогда не посмеется над внешним видом игрока, поэтому при желании в магазин можно вообще не ходить…

4 …но раз уж заглянули, то будьте добры раскошелиться на кепку, наушники, вон те симпатичные шортики, и, да-да, пару футболочек!

5 Мальчикам, решившим играть за девочку, настоятельно рекомендуется не тратить все деньги сразу, а подкопить на симпатичную напарницу. Чернокожий мальчик в услужении – это, знаете ли, совсем не то…



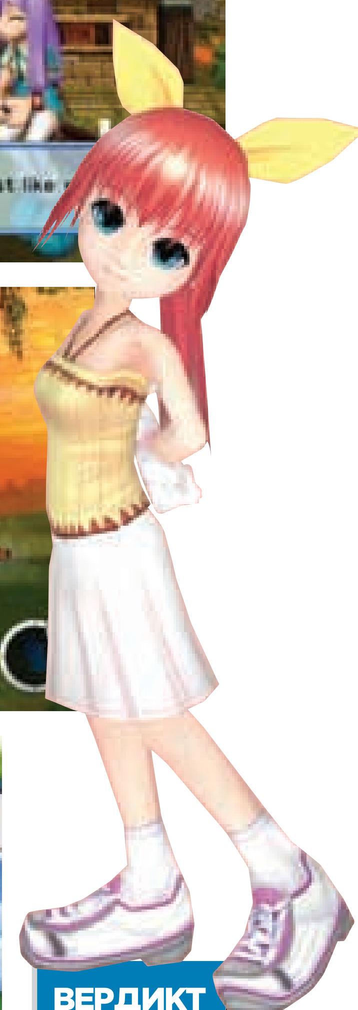












за жульничество. Даже несмотря на вполне податливую камеру, оценить обстановку на поле и выбрать стопроцентно верную траекторию полета мяча не так-то просто, ведь стартовую точку и лунку может разделять, скажем, пруд с ветряной мельницей. Случается, что лунка находится вообще на другом острове, и первым же ударом мячик необходимо послать за двести с лишним метров с немаленькой точностью.

Грубая сила не поможет

Да, бездумное размахивание клюшкой ни к чему хорошему не приведет. Перед ударом неплохо бы изучить направление и скорость ветра (правый нижний угол экрана) – без этого ни одна траектория не считается безупречной, особенно если не «подкатывать» мячик ближе к земле, а запускать его высоко в воздух. Для продвинутых гольфистов предлагается предварительно настроить поведение мячика, наведя на него курсором и нажав «A». Так, снаряд можно запускать «прямо», «высоко» или «в обходную». Сама сила замаха, кстати, в Pangya! не играет почти никакой роли. В отличие от того варианта управления, что был предложен в бесплатном (для европейцев) сборнике Wii Sports, сила удара отмечается заранее на специальной шкале. Игрок может как угодно изощряться с пультом, но требуется от него лишь произвести взмах и сымитировать удар, не забыв в процессе нажать спусковую кнопку «A». Если расчет шел «на удачу», то попытку можно загодя считать проигрышной: без точного знания процесса делать здесь нечего, и противник гарантированно поразит лунку на несколько ударов раньше.

Для тех, кому обычный гольф кажется скучным занятием, создатели припасли… суперудары. Каждый раз, когда игрок совершает удар, полоска рядом с информацией об участнике незаметно увеличивается. За безупречный взмах с абсолютно прямой траекторией, отмеченный надписью Pangya! и соответствующим звуковым эффектом, игрок получает еще и Pang-очки, то есть деньги. После заполнения шкалы появляется дополнительная опция удара – Power Shot, добавляющая около 10 метров уверенного полета мяча. Более того, усиленный удар можно комбинировать с другим. Допустим, обратное закручивание мяча заставит его после приземления откатиться на несколько метров назад. Чудеса, да и только! Pangya! Golf with Style можно изучать очень долго – это серьезная, спокойная игра, требующая взвешивать каждый свой шаг. И чуть завышенная сложность делает ее только интереснее. Добавив несколько развлекательных элементов, она умудрилась сохранить спокойствие и рассудительность «взрослого» гольфа. И вычурная мультяшность ну никак этому не мешает. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Классные персонажи, симпатичная графика и приятный саундтрек, спокойный, вдумчивый геймплей, много интересно спланированных полей.

МИНУСЫ
Игровое меню притормаживает, на некоторых локациях проседает fps, нельзя промотать ход противника, нет никакой озвучки, а сюжет глуповат.

РЕЗЮМЕ
«Стильный» гольф, с красивыми героями и понятными правилами. Но от Wii-версии хотелось бы больше подвижности.

1 Персонажи могут находиться сколь угодно далеко друг от друга. Некоторые загадки основаны именно на этом.

2 При желании вы можете подсветить активные зоны – это упростит и ускорит прохождение (так что лучше несколько раз подумайте, прежде чем воспользоваться данной возможностью).

3 Диалоги читать так же удобно, как и в той же Hotel Dusk: Room 215 – каждому персонажу выделен целый экран.

4 Головоломка с замком кейса будет требовать от вас хорошего слуха, так что не забудьте включить звук, если вы его по какой-то причине выключили.

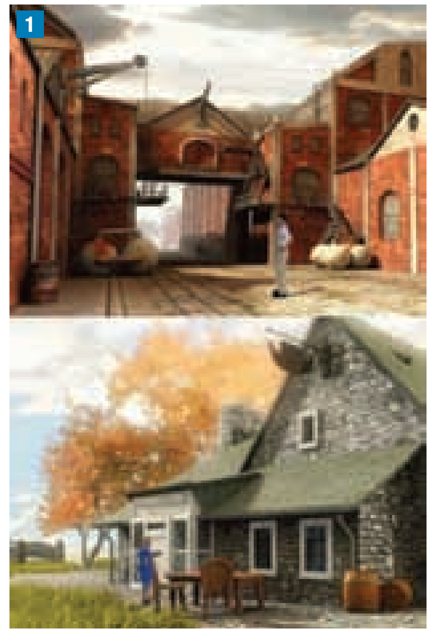
5 Не все персонажи захотят с вами сотрудничать – придется или выполнить определенное поручение, или подумать, как лучше применить женское обаяние.

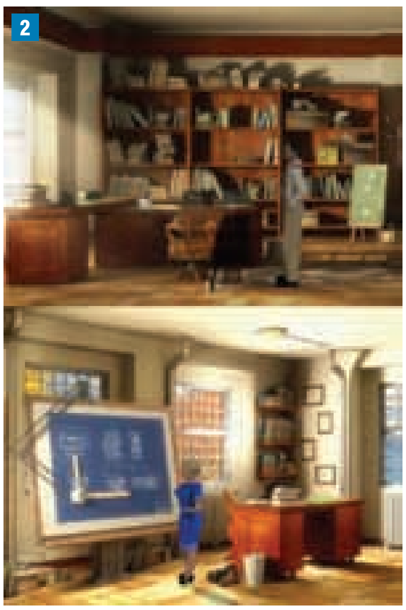
6 Не забывайте, что некоторые предметы необходимо объединять между собой. Правда, к сожалению, делать это придется не так часто.

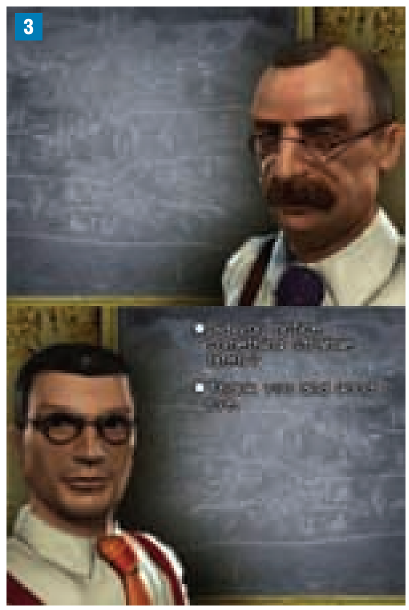
7 Пусть мини-игр в Dual Motives не очень много, но и существующие приятно развлекут – кстати, все они задействуют оба экрана консоли.



Имея двух персонажей сразу, реализовать удобное управление даже для Nintendo DS не очень просто, но разработчики успешно справились с этой задачей. Хотя используется немалая часть кнопок (помимо стилуса!), неудачной схему не назовешь – к тому же, высвобождается драгоценное место на нижнем экране. Итак: правый шифт отвечает за переключение персонажей (можете использовать «X» – по желанию), левый позволяет открыть карту – кстати, по ней можно перемещаться с помощью стилуса. При нажатии стрелки «вверх» открывается список вещей, которые присутствуют в кармане нашего героя, а при нажатии «вниз» отображаются все активные точки, которые доступны на экране. Передать вещь от одного действующего лица к другому очень просто: нужно открыть экран с содержимым карманов выбранного героя, выделить стилусом нужную вещь, закрыть экран и просто указать стилусом на второго героя. Точно так же можно вручить предмет любому другому персонажу. На словах все звучит довольно сложно, но попробуйте придумать что-то более удобное – едва ли получится. К тому же, пальцы сами привыкают буквально через несколько минут игры.

1


2


3


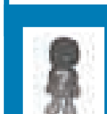
4


UNDERCOVER: DUAL MOTIVES

СЕКРЕТЫ ЮНОСТИ ДОКТОРА РАССЕЛЛА.

ИНФОРМАЦИЯ

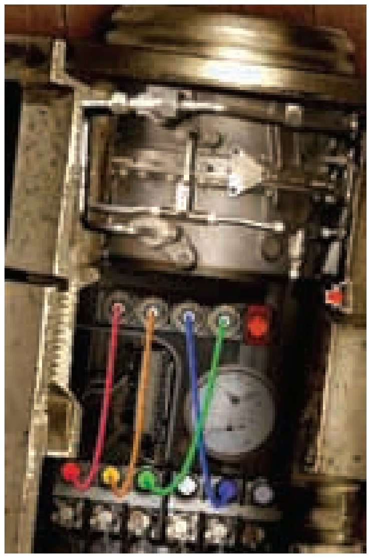
- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: adventure.third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Anaconda
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Sproing Interactive Media
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: www.sproing.com

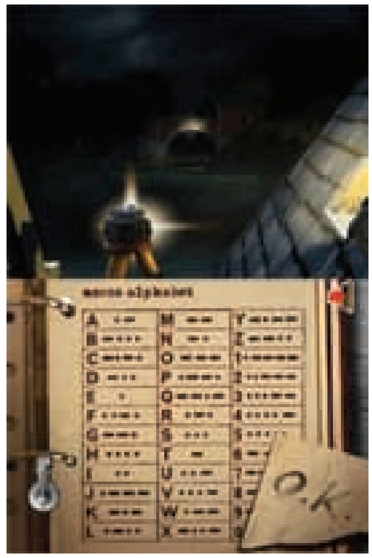


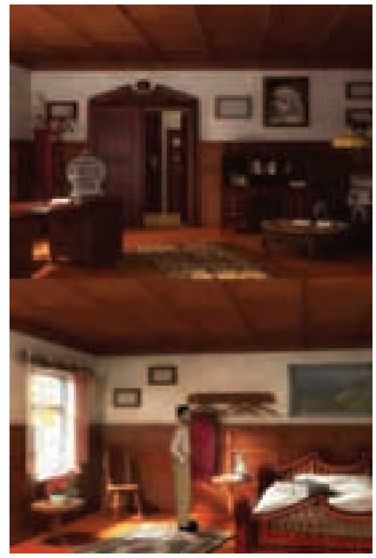
Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Sproing Interactive Media не стали уподобляться Pendulo Studios, ваяющей версию Runaway 2 для Nintendo DS, которая по большей части будет копировать оригинал. Undercover: Dual Motives – отдельная история, отличная от доброй знакомой Undercover: Operation Wintersun для PC. Правда, с тем же главным героем: наш протеже, физик по имени Джон Расселл, опять оказался не в то время и не в том месте. События происходят еще до сюжета Operation Wintersun, так что Dual Motives является предысторией, а не логическим продолжением. Как выяснилось, еще на заре карьеры, Расселла подозревали в измене, и основная цель приключения – выяснить причины такого недоверия. Причем выяснить быстро, не дожидаясь, пока сотрудникам службы безопасности надоест за вами шпионить и они придут к мысли, что доктора уже пора бы силком препроводить в места не столь отдаленные.
Итак, перед нами типичный квест: пиксель-хантинг, инвентарь, загадки-пазлы – все это фанатам жанра давно знакомо и капремонта, похоже, ничуть не требует. Однако авторы Dual Motives не ищут легких путей: мало того что они не стали переносить оригинальную Undercover на Nintendo DS, предоставив совершенно новую разработку, – они еще и придумали, как нас удивить, переложив на геймерские плечи управление двумя персонажами сразу. На протяжении всей игры мы вольны переключаться между Джоном и секретаршей его босса по имени Одри. Да, пусть несколько одновременно действующих игровых персонажа – не новость, но все-таки редкость. Навскидку игрок, более-менее знакомый с историей, сможет назвать разве что сериал Goblins и его отечественный аналог о приключениях Братьев-Пилотов. Кто-то вдобавок отыщет в памяти freeware-разработку Two of a kind. А вот из относительно свежих игр – лишь прошлогодняя The Secret Files: Tungiska, однако в ней всего несколько «парных» сцен, и не более того. В общем, мы соскучились.
Разработчиков Dual Motives понять несложно: создать хорошую игру, где большая часть загадок решалась бы посредством взаимодействия персонажей между собой, ой как непросто. Но Sproing Interactive Media это удалось. Хотите проскочить в офис шефа? Нет ничего проще: один персонаж отвлекает, а другой ищет обходные пути. Не можете попасть на улицу, так как Расселла приказали не выпускать за пределы его НИИ? Переключайтесь на Одри! И это только самый минимум – раскрывать особенности похождений парочки и дальше было бы нечестно.

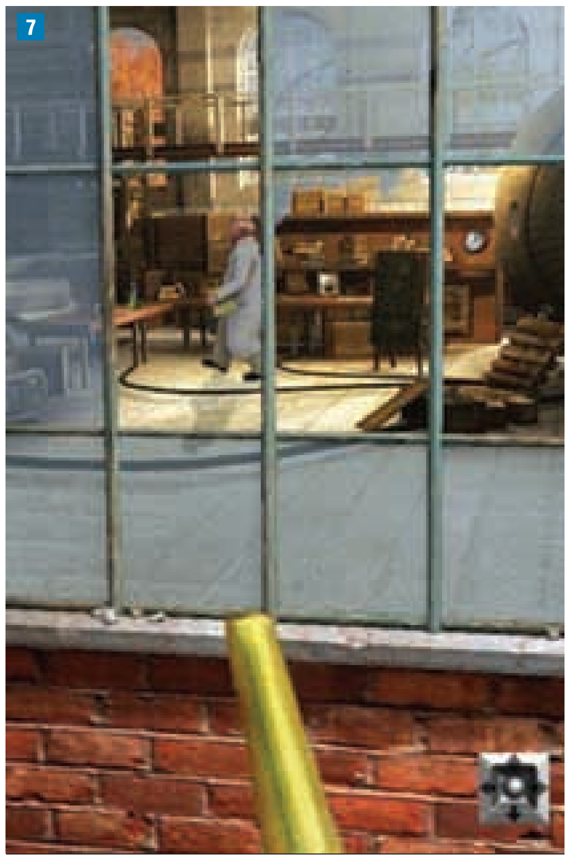


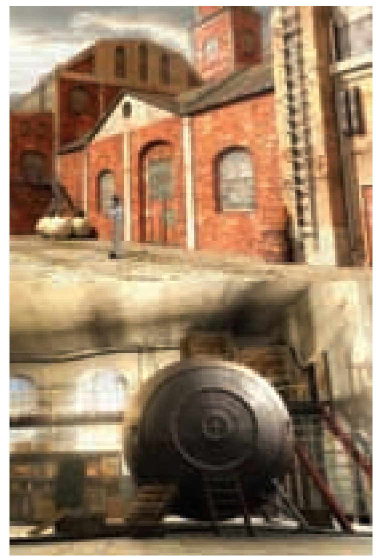












ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Приятная графика, любопытные головоломки и мини-игры, интересная система управления, позволяющая держать под контролем одновременно двух персонажей.

МИНУСЫ
Загадки порой выглядят надуманными, сюжетная линия чересчур коротка, да и анимация, бывает, грешит.

РЕЗЮМЕ
Undercover: Dual Motives можно было бы поставить и более высокую оценку, но сумма мелких недочетов и непродолжительность игры не позволяют этого сделать.

Перед нами типичный квест: пиксель-хантинг, инвентарь, загадки-пазлы – все это фанатам жанра давно знакомо и капремонта, похоже, ничуть не требует.

Между прочим, в отличие от оригинальной игры, главные герои не тащат в карманы все, что плохо лежит, да и новые загадки оказались на удивление даже интереснее! Правда, присутствует несколько надуманных препятствий: например (как обычно в подобных играх), отвертка есть только у одного человека в радиусе мили, и отдавать ее просто так он совершенно не хочет. Законы жанра! Но подобные выкрутасы быстро теряются на общем фоне, а бывалым игрокам даже странными не покажутся.
В любом случае, большая часть решений всегда лежит на поверхности и догадаться, чего именно ждут от нас авторы, несложно. Заметьте, не «просто», а именно «несложно». Другими словами, голову включать обязательно нужно.
Графически Dual Motives весьма недурна: двухмерные задники и заботливо отрисованные 3D-персонажи отлично сочетаются на небольших экранах Nintendo DS. Встречаются кое-какие недоразумения с анимацией, но уже через 10 минут большая часть игроков наверняка перестанет обращать на них внимание – еще бы, да ведь перед нами настоящая Британия 1930-40 годов! К сожалению, разработчики не позаботились озвучить персонажей; принимая во внимание небольшое количество диалогов в игре, а также общую ее продолжительность, это немного печалит.
И, конечно, любой квест – развлечение не больно долгое, затратить целую неделю удастся только самым неторопливым. По отношению к Operation Wintersun приквел выглядит, будто демоверсия, настолько он короток, даже принимая во внимание законы жанра. Все остальные недостатки по сравнению с этим – детский лепет.
С другой стороны, если вас это не смущает, и та же Another Code: The Two Memories, пройденная за один или два вечера, пришлась по вкусу – горячо рекомендуем отведать и этого блюда. А уж для ценителей приключений, которым Another Code: The Two Memories, Hotel Dusk: Room 215 и Phoenix Wright все мало, Dual Motives – и вовсе лишний повод приобрести Nintendo DS. Поверьте, это только начало, ведь за Undercover, Runaway и Nancy Drew наверняка потянутся и другие квесты. СИ



1 Скопление врагов – не повод для паники: наш отважный солдат способен в одиночку справиться хоть с десятком противников.

2 Не стоит бегать перед танками, изображая из себя главного защитника Родины, – это может плохо кончиться. Настоящие герои прячутся за бетонными стенами и швыряют оттуда гранаты.

3 Короткие скриптовые сценки не в силах заменить сюжет, но с ними все как-то веселее.

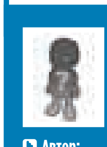
4 В Арденнах придется особенно несладко – финальные миссии заставят понервничать даже самых стойких игроков.

5 Солдатская примета: если в поле зрения появился вражеский танк, под ближайшим кустом валяется бесхозный гранатомет.

BROTHERS IN ARMS DS

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** DS
- **ЖАНР:** shooter.first-person.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gameloft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.brothersinarmsgame.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

СТИЛУС КАК ОРУЖИЕ.

Игры на тему Второй мировой присутствовали до недавнего времени на всех актуальных платформах, кроме Nintendo DS. Даже владельцы PSP могли протолкаться сквозь ад беспощадных сражений середины прошлого века в Medal of Honor, Call of Duty или Brothers in Arms. А вот DS все это время разработчики обходили стороной. Что именно их смущало – непонятно. Ведь всем известно, что возможности DS по обработке 3D-графики находятся на приемлемом уровне: как доказательство тому можно привести Metroid Prime: Hunters. Схему управления также придумать нетрудно – опять же, держим в уме упомянутую портативную версию Metroid. Да и сложно уже назвать Nintendo DS развлечением исключительно для домохозяек и юных игроков (а также юных домохозяек) – скорее теперь это удел Game Boy Advance.

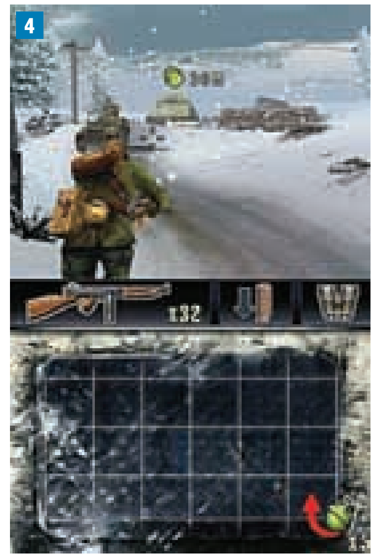
Но компания Ubisoft все-таки восстановила справедливость – пусть не безупречная, но все же весьма и весьма стоящая Brothers in Arms DS заслуживает самого пристального внимания. Хотя бы из-за того, что это первый 3D-action на тему Второй мировой войны в игровой библиотеке консоли. К тому же чрезвычайно красивый и зрелищный: перед нами разворачиваются самые настоящие битвы с участием как солдат, так и боевой техники – от танков до самолетов. И если за боями в небе придется наблюдать исключительно издали, то поучаствовать в танковых сражениях или прокатиться с ветерком на джипе (весело отстреливая солдат противника) предстоит не раз и не два.

Но никто не пытался сделать из Brothers in Arms DS симулятор – даже управление солдатом не особенно отличается от управления техникой. Схема при этом одинаковая: крестовина служит для перемещения, а левый шифт для стрельбы (при желании можно переназначить стрельбу на правый). Стилус выполняет сразу несколько важных функций: во-первых, только с его помощью можно прицелиться или осмотреться вокруг, во-вторых, перезарядить или сменить оружие, в-третьих, воспользоваться гранатами. Казалось бы, все очень просто и только управление поначалу слегка неотзывчиво, но играть более получаса в Brothers in Arms DS довольно сложно. Причина банальна – устают руки: все-таки не для подобных игр изначально предназначалась двухэкранная консоль. Но на самом-то деле больше 30-40 минут в день уделять игре и не стоит. И дело тут не в усталости, а в небольшой продолжительности: три не связанных между собой сюжетом кампании (Нормандия, Тунис и Арденны) содержат в общей сложности всего-

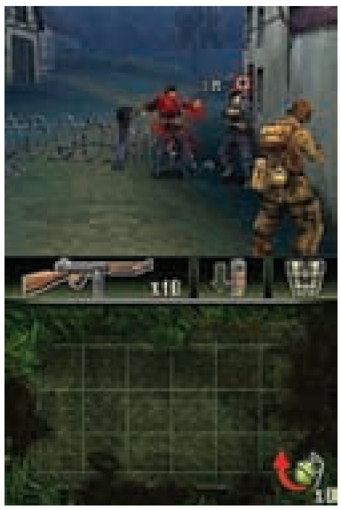


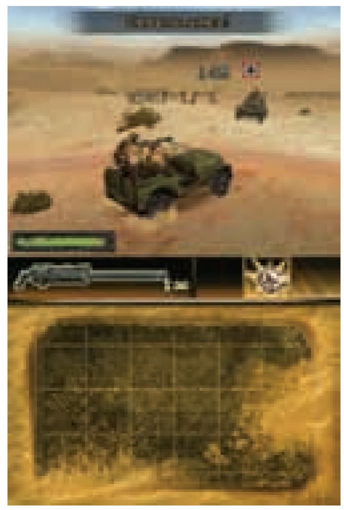


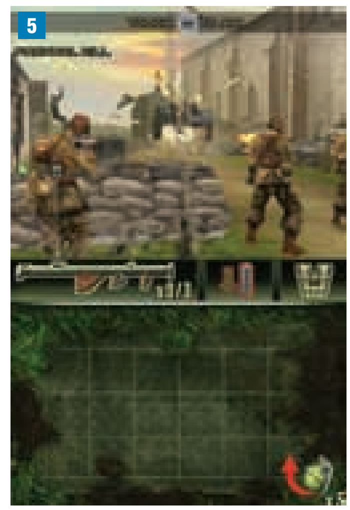




Возможно, для кого-то станет новостью, что Brothers in Arms DS на самом деле не является оригинальной DS-разработкой. Подсказку ищите у студии-разработчика: до недавнего момента Gameloft занималась разработкой развлечений исключительно для мобильных телефонов. Знакомые с прошлогодней Brothers in Arms 3D для платформы Symbian, в «новой» игре едва ли найдут для себя что-то новое. Но не стоит делать круглые глаза и отдергивать руки: приснопамятные Asphalt Urban GT и Splinter Cell, которые Gameloft в свое время также перенесла на DS, выглядят рядом с Brothers in Arms гадкими утятами. А тут одно только управление стилусом дорогого стоит: не придется ломать пальцы на стандартной клавиатуре мобильного телефона.



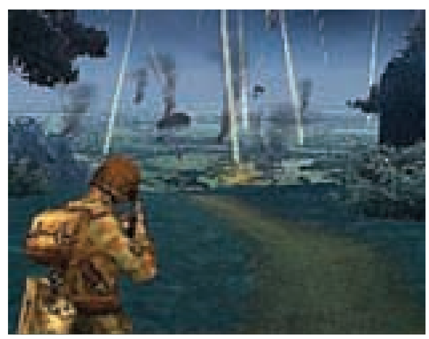












Если за боями в небе придется наблюдать исключительно издали, то поучаствовать в танковых сражениях или прокатиться на джипе предстоит лично.

навсего 16 миссий. При этом каждой миссии достаточно уделить 10-15 минут. И, в отличие от большинства подобных игр, Brothers in Arms DS позволяет загружаться с чекпойнта не только после гибели, но и даже после выключения консоли. Иными словами, как бы плохо вы ни играли – финал гораздо ближе, чем кажется. Но все зависит от точки зрения: во-первых, перед нами пример удобства и заботы об играющем, а во-вторых, Brothers in Arms DS будто специально создана для тех, у кого совершенно нет возможности уделять большое количество времени видеоиграм. Вряд ли эти торопыги даже заметят бросающиеся в глаза недоработки: частенько выпадающие полигоны, откровенную слабость анимации, нереалистичные звуки взрывов и выстрелов, а также хромоту искусственного интеллекта; противники плевать хотели на любые преграды и с легкостью то и дело проходят сквозь стены и стреляют сквозь танки и железобетонные заграждения. А вот наш герой подобными сверхвозможностями не наделен: попробовав повторить трюк с прохождением сквозь стену, он, скорее всего, останется в ней навеки.

Однако самым большим разочарованием можно смело считать многопользовательскую игру: заявленные в анонсе «несколько режимов мультиплеера» оказались всего-навсего Deathmatch и Team Deathmatch. Искать еще нескольких владельцев DS с картриджами Brothers in Arms (игра не поддерживает Single Card Play) не больно-то хочется ради пары давным-давно надоевших режимов.

Но не будем слишком строгими – все-таки перед нами не только первенец на тему WWII для данной консоли, но и редкий вид: жанр трехмерного боевика не особенно хорошо представлен на Nintendo DS. Однако не по этому поводу Brothers in Arms получила свои баллы: как ни придирайся, а это вполне достойная игра, вот только недоработок все же многовато, чтобы расщедриться на оценку «Отлично». Но главное, что первый шаг сделан, – с нетерпением ждем второго. А также ходов других разработчиков – хотелось бы услышать анонсы Call of Duty DS и Medal of Honor DS, правда? СИ

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ
Очень приличная графика, интересные и разнообразные миссии, увлекательность, удобная система сохранений.

МИНУСЫ
Из-за неотзывчивого управления быстро устают руки. Нет полноценной сюжетной линии, маловато миссий, встречаются мелкие графические недоработки. Многопользовательский режим скучноват.

РЕЗЮМЕ
Прекрасное развлечение, удовольствие от которого продлится от силы два вечера – на что-то большее не рассчитывайте.









1 Гоблины, на радость фанатам Dark Messiah, весьма и весьма похожи на своих собратьев из саги о Сареафе. Орки – гораздо меньше.

2 А вот и квестовый элемент. Для победы в состязании гоблины предлагают герою украсть у противника несколько голов. Да, орки соревнуются, кто убьет больше людей. Выигравший станет вождем.

3 Для ближней атаки циклопы используют лазерное зрение. Для дальней – стоящих рядом гоблинов, если они есть.

4 Кампания за некромантов появилась в дополнении не только по велению сюжета. У повелителей мертвых несколько усложнилась механика воскрешения павших на поле боя. Теперь, в зависимости от качества «сырья», можно оживить не только скелетов и зомби, но и нежить любого другого уровня. Хватило бы темной энергии.

5 Новые возможности – новые заботы. Выполняя атаку Rush Dive, грифоны на несколько ходов пропали со стартовой клетки. А когда вернулись, там уже оказались кентавры. В результате отряды «пересеклись» на две клетки, и кентавры не смогли атаковать грифонов, хотя стояли к ним вплотную.

6 Вместо магии у орков боевые кличи, на которые также расходуется мана.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: strategy.turn-based.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nival Interactive

РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН: http://www.nival.com/homm5_ru

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

ЧИСТОТА – ЧИСТО MIGHT!

Хорошо, что орки мира Асхан – выдуманные существа. Иначе было бы не очень красиво смеяться над ними, уродами с тяжелой судьбой, жертвами людской несправедливости и пламенными борцами за свободу и независимость. Однако на эту разношерстную толпу, сопровождающую воплями «Уга-буга!» каждую фразу косноязычного вождя, невозможно смотреть без смеха. Они карикатурны, как Гуинплен Виктора Гюго – возможно, поэтому их никто и не принимает всерьез, несмотря даже на угрожающее хрюканье и размахивание топорами.

Сюжетные вставки забавляют и еще по одной причине – они сделаны на движке игры. Изворотливые дизайнеры, используя обычную анимацию боевого режима, изобразили, как рабы-гоблины дробят камень, а гремлины встречают салютом прибытие орочьей делегации. Однако если комические зарисовки с помощью такого метода получаются очень неплохо, эпические битвы скатываются в какую-то пародию. Вообще, чувствуется, что программисты не успевают за полетом мысли картоделов. В сценариях, например, появилось гораздо больше героев и монстров, с которыми по сюжету надо «просто поговорить». Однако указатель мыши на них все равно превращается в красный меч. Кто мешал сделать для этой цели специальный курсор? Мелочь, а неприятно.

С другой стороны, это даже хорошо, что в работе таких маститых товарищей, как Nival, все-таки есть некоторые моменты «новичковости». Если рассматривать ее не как неопытность, а как свежий подход к делу, это качество очень даже нужное. Без сомнения, именно оно помогло Nival родить еще одну интересную расу, со своеобразной механикой и своеобразным характером.

После затмения кулаками не машут

Асханские орки появились во время войны Первого затмения, когда в жилы рабам и заключенным была влита кровь демонов. Кентавров вывели в результате схожего, но еще менее аппетитного процесса из Кошмарных кобыл (Nightmare). Из этих, с позволения сказать, сплайсеров, составили специальные штрафбаты, которые помогли отразить нашествие приспешников Ка-Белета (главного черта в новой геройской мифологии, если кто забыл). Однако неблагодарные люди, вместо того чтобы воздвигнуть памятник Неизвестному орку, решили снова использовать вчерашних товарищей по оружию в качестве рабов и вьючного скота. Демоническая кровь взыграла в орочьих жилах... и разработчики не преминули этим воспользоваться.

Злее... Еще злее!

Орочья тактика вертится вокруг их способности впадать

«Чтобы я все константы знал?»

Релиз дополнения отличает еще одна приятная особенность – на диске наконец-то появится обстоятельное руководство (для версии 3.0, как и самой игры) по большинству аспектов пятых «Героев». Интересно, что создано оно было не разработчиками, а международным сообществом фанатов Heroes of Might & Magic под эгидой сайта Age of Heroes. Руководство охватывает основную игру и оба дополнения. В нем можно найти подробные сведения обо всех героях, включая дуэлянтов, описания и схемы развития умений, навыков, существ и строений, а также справку по основам игровой механики. Правда, местами информативность была принесена в жертву эстетике, поэтому на некоторых иллюстрациях остались только иконки навыков и заклинаний, без подписей. Впрочем, необходимые формулы и константы вы найдете в изобилии. Увы, в бумажном виде такую книжечку в коробку не положишь – в руководстве без малого 350 страниц! Кроме того, в папке с игрой вы найдете полезное приложение Skill Wheel, наглядно показывающее возможности для развития как разных классов, так и отдельных героев.

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»







4



5



6

в ярость – и «выпадать» из нее. Уничтожение вражеского отряда, а равно и потеря дружественного, заставляют полудемонов свирепеть. Циклоп, чтобы разозлиться, может даже слопать гоблина, заодно подправив здоровье. Как только ярость зашкаливает за критическое значение, воины становятся сильнее, шаманы приобретают новые магические способности, а кентавры начинают стрелять без промаха (всего существует три градации озверения). Но стоит упустить момент и проковырять пару ходов в носу, как застоявшиеся без дела краснокожие... Что? Зеленые орки – вчерашний день! Так вот, сидящие в обороне отряды довольно быстро успокаиваются и остаются на бобах, +0 ко всем параметрам. Прокачка варваров (так по старинке кличут орочьих вождей) в основном заключается в изыскании новых способов быстро привести племя в боевое исступление. Магия в обычном понимании этого слова новым варварам недоступна, за исключением талисманов с самыми необходимыми заклинаниями. Зато орки способны противостоять чужому колдовству – каждому виду чар соответствует свой антинавык.

С подселением!

Дополнение также воскрешает и улучшает популярные моменты из ранних игр сериала: сборные артефакты, впервые появившиеся в Heroes of Might & Magic II: Price of Loyalty, и альтернативные апгрейды из Heroes IV. Отныне у каждого улучшенного существа во всех замках появился близнец. Пополнение отличается от «старичков» как параметрами, так и способностями. Правда, в «четверке» выбор был взаимоисключающим, а в «Повелителях Орды» набирать в войско позволено любой из вариантов – единожды надстроенное здание предоставляет доступ одновременно ко всем трем разновидностям его обитателей. Более того, за скромную плату родственные войска можно превращать друг в друга. Подобная способность стала доступна и героям – теперь в городах есть специальное здание, где их удается переучить, отдав старые навыки и способности и получив взамен новые. Потенциальная гибкость тактики возрастает неимоверно!

Последние герои?

А тем временем Ubisoft выпускает специальную коллекционную версию Heroes Complete, в которую, помимо тонн бонусного материала, входят все основные игры и дополнения сериала, заканчивая как раз «Повелителями Орды». Означает ли слово Complete, что «Героев» больше не будет? Скорее всего, нет, ведь перед нами уже не первый «полный» сборник. Задатки для добавления новых возможностей у Heroes V по-прежнему есть, вот только движок новых издевательств уже не выдержит. СИ

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Еще одна оригинальная раса с особым характером. Интересные задания в кампании. Обилие новых возможностей для гибкого изменения тактики.

МИНУСЫ
Комичность в сценарии удалась, а вот эпичность вышла уж больно комичная. Баги до конца не истреблены, да еще и добавились новые.

РЕЗЮМЕ
Движок Heroes V жалобно трещит под творческим напором дизайнеров. Кажется, пора добавлять к галочке палочку.



Человек на войне

Не так уж часто в компьютерных играх, фильмах или литературе немецкие солдаты Второй мировой выглядят обычными людьми со своими бедами и радостями, чувствами и мыслями. Согласитесь, привычнее совсем иные образы: эдакие безумные агрессоры или конопатые худощавые человечки, сошедшие с агиток Кукрыниксов. Причем и те и другие сливаются в безликую серую массу, слепо исполняющую приказы жестоких генералов. Company of Heroes одна из немногих игр, которая заставляет вспомнить, что воины Вермахта не клоны и не роботы. Вот вам для примера слова немецкого солдата из Opposing Fronts, наблюдающего за десантированием противника: «Я видел вещи, которые ты не можешь себе вообразить: батальоны солдат, штурмующих Париж, великолепие Блицкрига... в войне есть своя изысканная красота. А теперь наш враг падает на нас с небес...». Подобные повороты цепляют за душу и заставляют сердце биться чаще, хотя бы ради них стоит играть в Opposing Fronts. И не важно, каковы ваши жанровые предпочтения.







1 Как и в прошлый раз, накопив опыт, вы сможете выбирать особенности подразделений.

2 Основная битва вновь развернется за важнейшие точки на карте: нередко сражаться приходится всего за три-четыре точки, когда всего их больше десятка.

3 С наступлением ночи умолкают птицы. Внимание Relic Entertainment к подобным мелочам особенно приятно.

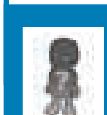
ОТЛИЧНО

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

«А ТЕПЕРЬ НАШ ВРАГ ПАДАЕТ НА НАС С НЕБЕС».

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.companyofheroesgame.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Любому разработчику очевидно: сделать стратегию, которая одинаково радовала бы и хардкорных игроков, и начинающих, невозможно. Или почти невозможно. Тут уж либо одно, либо другое. Наверное, так рассуждали и авторы Company of Heroes, предназначая свое творение новичкам. Если же игра заинтересует знатоков жанра, им придется забыть все известное о Второй мировой. Хотя в основе сюжета и лежат исторические события – битва за Каен и операция Market Garden, – по-прежнему главное здесь кинематографичность: постановка камеры, феерические спецэффекты, жаркие сражения, доблестные герои, их чувства и переживания. Все это будет, а вот с достоверностью дело обстоит гораздо хуже. Конечно, в Opposing Fronts, как и в предыдущей Company of Heroes, воссоздано немало реалий Второй мировой войны, но упоминание о некогда существовавших подразделениях и точные картинки с мест боев – это еще не все. Исходя из увиденного в игре не напишешь доклад на тему «Как это было на самом деле». Благодаря изобретенным Relic Entertainment особенностям солдат и техники, правда жизни не то что искажена, а ее просто нет и в помине. Хотя в новинку добавили смену времени суток и изменения погоды, никакой роли это не играет: ваши танки никогда не завязнут в непролазной грязи, а враги одинаково метки и ясным днем, и темной ночью.

Две новые кампании позволяют сыграть за немцев и англичан – Panzer Elite и British 2nd Army соответственно. При этом строчка с сообщением о победах Америки будет все так же красоваться в главном меню, и если у вас найдется диск с оригинальной игрой, вы сможете туда заглянуть. Или не делать этого: продолжение запросто работает и без оригинальной Company of Heroes. А вот покомандовать русскими подразделениями все же не выйдет, советских воинов ждали многие, но чуда не произошло. Что ж, коли разработчики не заметили достоинств Советской армии, поговорим о двух предложенных, благо каждой из них есть чем похвастать.

Главное преимущество Panzer Elite – скорость. Большая подвижность, умение оказаться в нужное время в нужном месте не раз помогало немецкой армии во времена Второй мировой войны, выручают они и в Opposing Fronts. Авторы снабдили солдат Рейха быстроходными средствами передвижения, позволяющими быстро достичь нужной точки. Впрочем, на этом историчность и заканчивается. Хоть германские части и названы «Элитным танковым батальоном», главное для немцев – пехота, причем ее сила не только в боеспособности отдельных подразделений, но и в умении ремонтировать любую технику. Пусть починка требует какого-то времени, но, согласитесь, нечасто первый попавшийся солдат способен привести в порядок... танк.

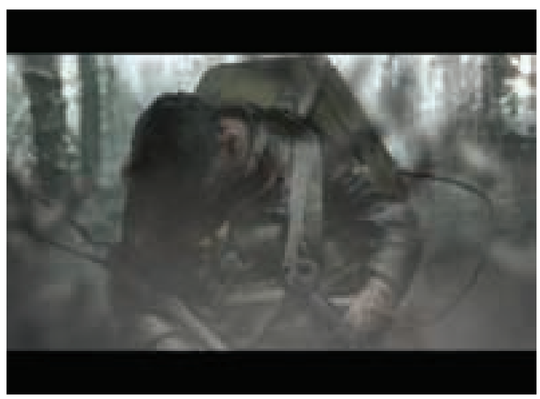




В многопользовательском режиме сойтись на поле брани могут и владельцы предыдущей Company of Heroes, и обладатели Opposing Fronts, так что не беспокойтесь, покупать обе игры не придется. Правда, хозяевам оригинальной игры для начала придется скачать патч до версии 2.101 – а это почти 2 Гб! Другими словами, всем оплачивающим трафик надобно раскошелиться или приобрести Opposing Fronts. А если вы решите обзавестись версией компании «Бука», то оригинал и вовсе лучше удалить во избежание серьезных неполадок с запуском. Во всяком случае, так было, пока мы писали этот обзор. Впрочем, на локализаторов грех пенять: «Бука» прекрасно подобрала актеров, да и перевод скрупулезно точен. Так что огромное спасибо.







4 На картах сохраняются разрушения, оставшиеся от прошлых миссий. Разработчики нам это обещали – и вот, пожалуйста. Жаль только, что старая воронка на ход сражения никак не повлияет.

5 При повторе миссии направление наступающих войск может и поменяться. Казалось бы, мелочь, но адреналина и разнообразия добавляет изрядно.

6 Ролики по-прежнему на высоте: из заставок, которыми нас щедро одарили разработчики, можно «собирать» полноценные фильмы.

Жаль, что покомандовать русскими подразделениями все же не выйдет, советских воинов ждали многие, но чуда не произошло.

Англичане медлительнее, зато хороши в защите. Проще говоря, солдаты могут окопаться среди чиста поля, причем никакие сооружения им не нужны. Да и с обустройством госпиталей та же история: британская медицина отлично обходится без всяких строений. Мало того, в армии Ее Величества передвижной штаб, который легко перебрасывать с места на место. Правда, здесь есть и некоторые ограничения. К примеру, проехать кратчайшим путем прямо через улицы не выйдет, для начала придется очистить дорогу от зданий. Особо ценны для англичан лейтенанты, ведь в их присутствии простые солдаты воюют более уверенно. Но у медали, как всегда, две стороны: без старшего по званию рядовые мало на что годны. Стоит уничтожить офицера, а это проще простого, как подчиненные почти теряют боеспособность. Нельзя не упомянуть и «коммандос», эти ребята при благоприятных условиях смогут «вынести» добрую половину карты. Наверняка вам уже кажется, что англичане слишком превосходят немцев? На деле это не совсем так, хотя баланс все же слегка сбит, особенно в многопользовательском режиме. Однако Relic Entertainment сразу бросилась исправлять ошибки релиза. О размерах изменений можно судить хотя бы по объему списка исправлений, умещающемуся аж на трех страницах. Кстати, сам первый патч занимает около полутора сотен мегабайт. Впрочем, владельцам оригинальной Company of Heroes к таким сюрпризам не привыкать, припомните, ведь игра просто кишела недоработками и промахами в расчетах.

Итак, что же мы в конце концов получили и стоило ли ждать этого целый год? Наш ответ: да, вполне. Во-первых, две полноценные кампании. Пусть они коротковаты – игру можно пройти всего за пару дней, зато составлены на редкость удачно: количество наступательных и оборонительных действий противника прекрасно сбалансированы, так что скучать от однообразия не придется. Во-вторых, заслуживают похвалы обе новые армии. И у британцев и у немцев есть интересные особенности, а значит, стороны еще покажут себя в многопользовательских баталиях, а наше удовольствие от игры продлится дольше. Другими словами, Opposing Fronts – это отличный подарок фанатам Company of Heroes. Правда, остальным придется несладко: дополнение хоть и зрелищнее оригинала, зато и гораздо сложнее его. СИ

ВЕРДИКТ
8.5

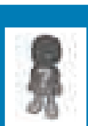
ПЛЮСЫ
Пара свеженьких кампаний и две новые стороны – Германия и Англия. Отличная графика, прекрасная звуковая дорожка, удобное управление.

МИНУСЫ
Уйма недоработок. Повышенная сложность может отпугнуть начинающих стратегов, а ведь именно на них подобные игры и рассчитаны.

РЕЗЮМЕ
Мелкие недочеты смазывают все впечатление, но если о них забыть, перед нами окажется отличное продолжение одной из лучших стратегий прошлого года.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
ЖАНР:
shooter.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
CREAT Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ОНЛАЙН:
www.creatstudio.com/games/ca2.html



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru





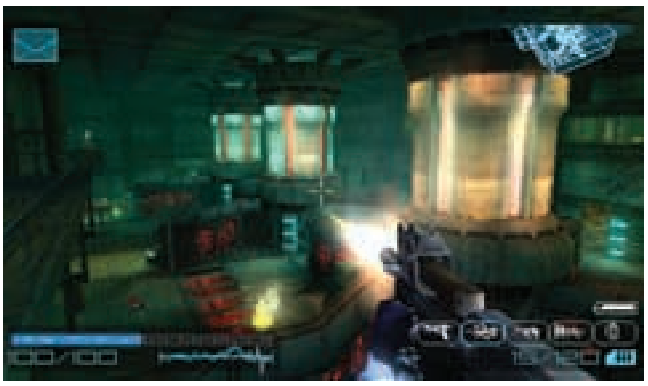
1 В отличие от оригинальной игры, Contagion содержит и открытые пространства – согласитесь, именно этого очень не хватало в тесных коридорах Coded Arms.

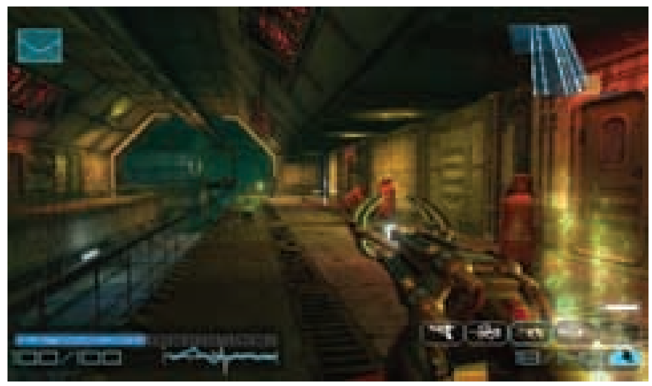
2 Модели наших врагов сложно назвать разнообразными – на всю игру CREAT Studios разработали всего лишь несколько видов противников. К тому же, умом они не блещут.





На этот раз проектом занимались не внутренние силы самой Konami, а сторонняя CREAT Studios (www.creatstudio.com), наши с вами соотечественники. Компания не особенно на слуху, но успела за 11 лет существования поучаствовать в разработке таких хитов, как Heretic 2, Civilization 2: Call to Power и Star Wars: Jedi Knight 2. Есть и собственные игры: Smash Cars (PS2), две части American Chopper (PS2, Xbox, PC), Biker Mice from Mars (PS2), а также недавняя Hot Brain (PSP).





ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Отличная графика и звуковое сопровождение, заметные улучшения со времен первой части.

МИНУСЫ
Однообразные противники, скучный и на редкость банальный сюжет. Проходить Contagion второй раз совершенно не хочется.

РЕЗЮМЕ
Игра не оправдывает ожиданий, но и разочарования не приносит – обыденное продолжение обыденной игры и не более того.

CODED ARMS: CONTAGION

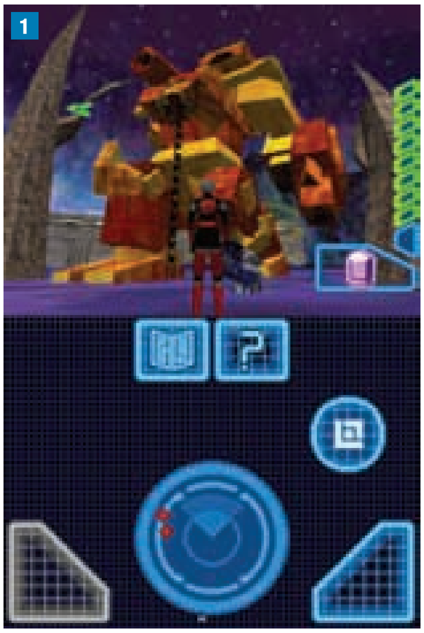
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

НЕ ХОЧЕТ KONAMI – СДЕЛАЕМ САМИ!

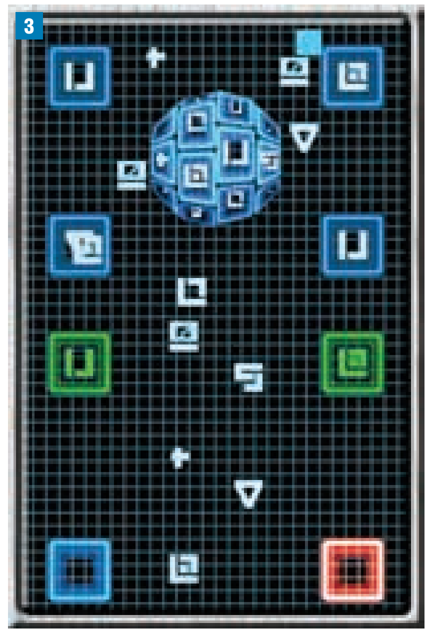
В оригинальной Coded Arms было много спорного, и это отметили критики – однообразный игровой процесс, слабый интеллект противников, однотипные уровни. Но все же это был первый FPS для PSP и, ввиду отсутствия конкурентов, держался он весьма достойно. К тому же, уровни в Coded Arms создавались каждый раз заново на основе определенного набора текстур и элементов, благодаря чему теоретически игру можно было проходить сколько угодно раз. Но нашелся и изъян: уровни в рамках каждого эпизода слишком уж сильно походили друг на друга.

CREAT Studios избавились одновременно не только от недостатков, но и от достоинств: отныне все создано заранее – руками заботливых дизайнеров. Стало лучше? Отчасти – да. Во всяком случае, уровни выглядят более проработанными и не изобилуют бессмысленными тупиками. Также появились открытые пространства и обогатился набор текстур (найдутся даже плакаты на русском языке). Незамысловатый игровой процесс, состоящий исключительно из отстрела противников в узких и широких коридорах, остался на месте: пусть весь этот салат и стараются приправить сюжетом, получается неубедительно: все «переговоры» хочется пропустить как можно быстрее.

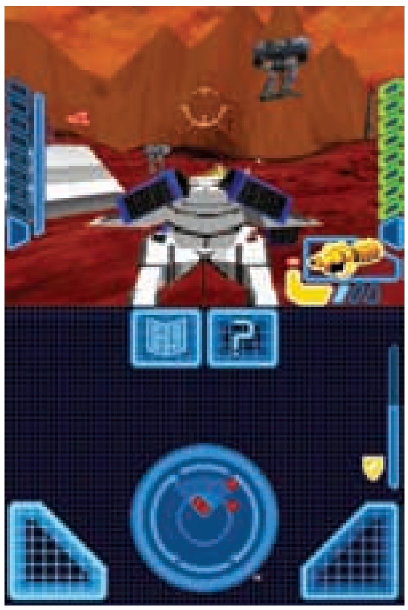
Графика, хоть и не ушла далеко за истекшие два с половиной года, все еще прилично выглядит на фоне прочих портативных боевиков. Временами кажется, что Contagion и вовсе выжимает из PSP все соки: симпатичные спецэффекты, приличное разрешение и огромные уровни производят на неподготовленного игрока хорошее впечатление. Картину дополняет простенькое, но эффектное техно, заставляющее время от времени сердце биться чаще. Общее впечатление портит отсутствие возможности настроить управление под себя (можно выбрать только одну из предложенных схем, но CREAT Studios зачем-то убрали представлявшуюся наиболее удобной) и инвертировать управление по оси X. Зато самая главная составляющая Coded Arms оставлена нетронутой – по части динамики игра все еще способна заткнуть за пояс многих конкурентов. Приятной инновацией представляется прокачка оружия и персонажа, пришлись к месту и незамысловатые головоломки, для решения которых потребуются зоркий глаз и железные нервы. В остальном перед нами однотипный геймплей в духе FPS конца 90-х, который все еще может затянуть не хуже Call of Duty или Medal of Honor. А если и надоест – всегда можно помериться силами с друзьями в многопользовательском режиме. Главное – не уделять Contagion слишком много времени (20-30 минут в день более чем достаточно) и помнить, что здесь играют не ради финала, а ради самого процесса. СИ

1


2


3








ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS

ЖАНР:
shooter.third-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Majesco

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Backbone Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ОНЛАЙН:
www.majescoentertainment.com

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Отдельные боевые единицы действительно вызывают восхищение. Чувствовать себя водителем такой штуковины весьма приятно.

2 Не всегда разработчики сажают нас в кабину гигантских роботов – иногда предстоит щегольнуть на танке. Не менее гигантском.

3 В головоломках нет ничего сложного – достаточно просто «перетаскивать» стилусом символы в указанном порядке. После напряженной битвы с противником это неплохо расслабляет.

ВЕРДИКТ 7.5

ХОРОШО

ПЛЮСЫ
Любопытный сюжет, отличный многопользовательский режим. Игра захватывает не меньше, чем когда-то на Xbox.

МИНУСЫ
Очень короткая история, страшненькая графика, многопользовательский режим требует нескольких картриджей. Обе доступные схемы управления удобными не назовешь.

РЕЗЮМЕ
Поклонников MechAssault может ужаснуть внешний вид Phantom War, но с игровым процессом здесь определенно все в порядке.

MECHASSAULT: PHANTOM WAR

ГИГАНТСКИЕ И ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЕ.

Логотип Microsoft в играх для Nintendo DS может вызвать удивление только у самых неосведомленных игроков. Не секрет, что именно Majesco издает карманные версии продукции Microsoft для портативных систем от Nintendo еще со времен Game Boy Color. А вот продолжать Xbox-эксклюзивную дилогию на Nintendo DS – это уже дело непростое.

Сложности могут возникнуть как минимум по двум причинам: во-первых, графические возможности портативной консоли далеки от совершенства, во-вторых, можно наворотить бед с управлением. И разработчики тут же получают жирный минус – проштрафились по обеим статьям. Неказистые взрывы, распадающиеся на молекулы деревья, текстуры с низким разрешением – если смотреть по сторонам, то сложно увидеть что-то действительно красивое. Ну, разве что кроме самих роботов, которыми нам предстоит управлять, – над ними в Majesco потрудились на славу. А вот окружающий мир скрыт по большей части за непроходимыми скалами: создается ощущение, что нас просто ведут по определенному «желобу» – как сюжетному, так и игровому.

Неслыханная щедрость – предложить сразу две модели управления. Но неслыханная наглость – ни одну из них при этом толком не отладить. Надо отметить, что хуже всего удалось именно управление стилусом – менее отзывчивое управление придумать сложно. Если выбрать кнопочную модель, ругаться тянет меньше, но небольшие затруднения с отзывчивостью все-таки остаются.

Тогда за что хорошая оценка? Прежде всего, в подобных играх графика никогда не играла решающей роли. Вспомните старенькую MechWarrior 2: при первом взгляде на скриншоты многие игроки едва не грохались в обморок, но это не помешало игре найти своих ценителей и обрести статус культовой. MechAssault: Phantom War, конечно, культовой не станет, но захватывает не меньше – битвы с противниками (надо сказать, далеко не глупыми) заставляют закрыть глаза на графику и позабыть про не самое удобное управление. А захватывающая, хотя и немного обыденная, сюжетная линия и умело вкрапленные головоломки добавляют еще немного интереса. Да и многопользовательский режим вряд ли оставит кого-то равнодушным – с живыми противниками в MechAssault можно сражаться часами. Жаль только, что для этого понадобится несколько картриджей.

В итоге получилась игра на любителя. Фанаты MechAssault наверняка останутся довольны, да и большинство неприхотливых игроков – также (ведь ничего подобного для Nintendo DS нет вообще). Однако те, кто ждет в первую очередь необычного игрового процесса или сногсшибательной графики, – лучше пусть проходят мимо. СИ





Мальчик и... мальчик

В Obscure 2, как и в предыдущей игре, вторым персонажем может управлять компьютер или живой человек. Командовать электронным напарником нельзя, но кое на что у него смекалки хватает – например, поджарить монстра шокером (слабым оружием, временно парализующим жертву), пока вы охаживаете его (чудище, а не напарника) бейсбольной битой. Хотя в общем боевые качества кремниевого друга не на высоте. С ним и разминуться в узком проходе – проблема. Застрявшие друг в друге тинейджеры – не редкость.
Словом, проще крушить мутантов, зазвав в гости приятеля, хотя режим двух игроков тоже не идеален. Один из вас возьмет геймпад, но настраивать раскладку кнопок придется вручную. В самой же игре камера держит в фокусе только одного игрока, а второй при этом вполне может оказаться за кадром, его местонахождение покажет специальная стрелка. Если вашему другу приключения не понравятся, лучше не настаивайте на продолжении – отключить второго игрока и закончить Obscure 2 вполне можно и в одиночку.

1 На счет «раз» оглушаем электричеством, на счет «два» бьем дубинкой. Тактика из BioShock работает и здесь.



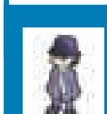
2 Бледная пародия на озерные приключения Леона Кеннеди. Даже лодка, словно в насмешку, не моторная, а весельная.



3 Русская локализация игру не портит. Авторы перевода достойны специального приза хотя бы за фразу «А зомби здесь тихие!».

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Wii, PC
ЖАНР: action-adventure.modern. horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Playlogic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» (PC)
РАЗРАБОТЧИК: Hydravision Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 700 МГц, 512 RAM, 64 VRAM
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: http://www.obscure2.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

OBSCURE 2

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

НА СМЕРТЬ КЕННИ

В июне 2005 года, чуть больше двух лет назад, Катерина «Mushroom Cat» Кукуреко пеняла первой Obscure на обилие «штампов из подростковых ужастиков». Однако заезженный киношниками сюжет о том, как «команда отважных школьников борется с порождениями зловещего ученого», в видеоиграх встречается нечасто. Более того, типичность персонажей была сильной стороной Obscure, поскольку позволяла игроку додумать портреты героев, благо образы «девочка-заучка» или «хулиган-прогульщик» знакомы каждому. При этом, хотя персонажи и обладали уникальными навыками, облегчавшими прохождение, использовать эти навыки было необязательно, а гибель одного или нескольких товарищей не мешала завершить игру. Таким образом, вы были вольны подбирать себе команду (двоих из пяти человек), по своему вкусу, а не по предписанию сценаристов.

Барышни и хулиганы

Во второй серии Obscure список героев обновился: двое исчезли в неизвестном направлении, оставшиеся немного повзрослели и завели новые знакомства, так что всего под нашим руководством перебывает аж семеро персонажей. Система командной работы тоже стала иной: в игре появились препятствия, которые можно преодолеть только с помощью определенного навыка. Так, взламывать электронные замки умеет китаянка Мэй, а обычные – старый знакомый Стэн Джонс, за прошедшие годы успевший отсидеть срок в тюрьме. Скейтбордист Кори ловко лазает по карнизам, а верзила-норвежец Свен двигает тяжелые ящики. Если вы окажетесь в нужном месте с неверно подобранной командой, то ничего не сможете сделать. Впрочем, выбор нам предлагают не так уж и часто, обычно действуют готовые пары, что позволяет разработчикам использовать одни и те же декорации многократно: вначале, скажем, Эми и Свен заходят на вечеринку с черного хода, а потом Кори и Мэй вламываются туда с парадного. Кроме того, когда заранее известно, какие персонажи появятся в той или иной сцене, гораздо проще писать для них диалоги. Особой глубины в характерах героев эти беседы не раскрывают, но, по крайней мере, помогают разобраться в обстановке: понять, где чья подружка, и прикинуть, кто выживет в конце. К сожалению, спасти всех не получится – судьба каждого четко прописана в сценарии, и если в интерактивных сценах гибель персонажа означает проигрыш, то в заставках может случиться все, что угодно.
Увы, вместо того чтобы сохранить и еще больше подчеркнуть своеобразные черты первой

Компромисс













4 Красивая, но простая головоломка.

5 Еще непонятно, что ужаснее – то ли беременное чудище, то ли Эми, которую проткнули стволом дробовика Кори.

6 Замочные головоломки напоминают задачки со взломом из Still Life, хотя принцип тут несколько другой.

Obscure, авторы предпочли не рисковать и подтянули проект в сторону главных конкурентов: Silent Hill и Resident Evil. Получилась чудовищная химера, напоминающая тех уродцев, что встретятся нашим тинейджерам. Так, сцена наркотического сна в самом начале игры и сохранялки-цветы, заставляющие героев терять сознание, напоминают о Silent Hill 3, только вот никакого тайного смысла эти изыски не имеют, более того, от них за версту разит подделкой. Щупальца босса, появляющегося в финале, растут из Resident Evil 4, а еще один персонаж, похоже, сбежал из сериала Clock Tower. Кстати, появится в Obscure 2 и подобие корпорации «Амбрелла».

Темнота – друг молодежи

Тема противостояния света и тьмы, проходившая красной нитью через Obscure, теперь оказалась на заднем плане. Монстры по-прежнему предпочитают скрываться в сумраке, боятся солнца и лампочек, но прилаживать при помощи скотча к пистолетам фонарики и включать их вручную больше нельзя. Зато в арсенале у героев появилось электрическое оружие, работающее на аккумуляторах. Перезаряжается оно у специальных розеток, которые, к счастью, можно найти даже в лесу.

Некоторую оригинальность и своеобразную, полускандальную привлекательность Obscure 2 придает сюжет, завязанный на сексе. Повзрослевшие герои ждут не дождутся, как бы «выстрелить из того, что ниже пояса» (не надейтесь, в кадре этого не будет), а зловещая зараза между тем передается именно половым путем и превращает девушек в уродливых толстух, иногда извергающих из вагины маленьких крабиков. Впрочем, геймплейных пассажей, вроде «займитесь сексом без презервативов, чтобы привлечь внимание монстров», в игре нет. Вместо них более традиционные мини-игры, связанные с применением навыков, а также комбинаторные задачки. Есть и необязательные дела – собрать ключики от сейфов с мощным оружием.

Увы, главная беда Obscure 2 в том, что она утратила цельность, и дело здесь не только в обилии неуклюжих цитат. Если вся первая игра была полностью посвящена исследованию одного школьного комплекса, то в продолжении авторы трижды (!) устраивают героям автокатастрофу, чтобы оправдать внезапную смену места действия. История неровными скачками несется к финалу, но единственное теплое чувство, которое возникает после окончания игры, – желание взять и еще разок пройти первую серию. Новая же Obscure сама напоминает подростка, прилежно учившегося в школе, но попавшего под дурное влияние непутевых друзей и подружек из институтской общаги. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Интересные головоломки и мини-игры. Лихо закрученный сюжет. Приятный юмор и музыка.

МИНУСЫ
Сюжет закрутили так, что сорвали резьбу. Подбор напарников ограничен сценарием. Игра коротка, а поводов для повтора маловато.

РЕЗЮМЕ
Вторая часть отказалась от некоторых находок первой, воспользовавшись проверенными чужими шаблонами.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

BIOSHOCK

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: BioShock
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/bioshock

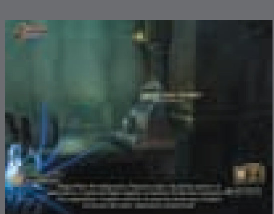
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

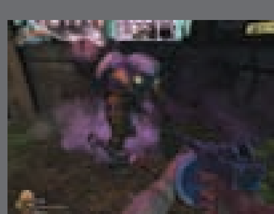


Мнения общественности об этой игре разделились. Одни готовы обниматься с Маленькими Сестричками и даже Большими Папочками, распевая Beyond the Sea, другие строго журят Irrational Games за почти дословный пересказ их же сериала конца прошлого века. Подводное приключение, в котором на удивление мало плавают, шутер, где далеко не каждый встречный – враг, ретрофутуристическая драма, затрагивающая вполне современные проблемы, – проект противоречив по сути и вызывает столь же неоднозначную реакцию. Как и сама игра, русская локализация BioShock прошла непростой путь. В процессе перевода менялась терминология – так, город Rapture стал в конце концов Восторгом, а не Акваградом. В спешке старые названия и имена кое-где так и не поменяли на новые. Новые, впрочем, тоже местами не задались, вроде тоника «Крадущийся гаечный ключ» и вездесущих «пироженых». Однако понять хитросплетения сюжета в русской версии все-таки гораздо проще, чем в английской, да и актерскую работу можно только похвалить.

РЕЗЮМЕ
Ретрофутуристический гибрид System Shock и Dark Messiah.


1





НЭНСИ ДРЮ: ПСЫ-ПРИЗРАКИ ЛУННОГО ОЗЕРА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: Ghost Dogs of the Moon Lake
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nancydrewdogsghosts



Все время книжной версии «Псов-призраков» нещадно досталось от книголюбов за беззастенчивый пересказ доброй половины сюжетных ходов «Собаки Баскервилей». А вот игра получилась на удивление добротной. Даже перенос действия в XXI век смотрится уместно. Странно, конечно, что подружка гангстера 1930-х годов прошлого тысячелетия дожила до наших дней, однако чего только не бывает в Америке с ее выдающейся системой здравоохранения. Убежденность, что на родине гамбургеров все самое лучшее, красной нитью проходит через сюжет. Патриотическое воспитание подается исподволь, но к концу игры вы точно будете знать, что в этой стране самые вежливые лесничие, справедливые законы и милейшие соседи. Да и преступления какие-то нестрашные – подумаешь, бегает мимо дома свора собак. Со светящимися глазами. В Чернобыле, небось, и не такое видели! Компания «Новый диск», как и в других играх сериала, отлично справилась с переводом. Жаль, что команда локализаторов работает во славу дяди Сэма.

РЕЗЮМЕ
Локальный шедевр – особенно в сравнении с некоторыми более поздними историями от Her Interactive.


2



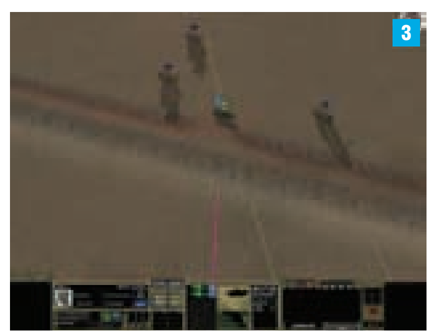
ЛИНИЯ ФРОНТА: БЛИЖНИЙ ВОСТОК

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Combat Mission: Shock Force
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.wargame
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/SNOWBALL
РАЗРАБОТЧИК: Battlefront.com
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/cmsf_rus



В отличие от предыдущих игр от Battlefront, эта – о несуществующем конфликте. США-де решили «зачистить» Сирию от злодеев, мешающих простому человеческому счастью. Еще одна игра о «великой Америке» в этом номере. Показывает, в отличие от приключений Нэнси, не пряник, а кнут. Ого-го какой – ведь слабо сопротивляющиеся натиску войск США сирийцы настолько беспомощны, насколько это вообще возможно без того, чтобы не сделать игру окончательно неинтересной. За них даже отдельной кампании не существует – разработчики сочли оборонительную войну неперспективной. Если ваша неприязнь к радикалам достаточно сильна, чтобы простить Battlefront однобокую подачу материала, добро пожаловать в пустыню. Здесь вас ожидает выбор между пошаговым ведением боя и реальным временем с возможностью паузы. Перевод выполнен так, словно локализаторы не могут договориться между собой. То ли они ведут разговор между военными, то ли инструктируют геймера по ту сторону экрана. Местные брифинги читаются довольно тяжело.

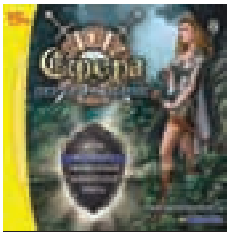
РЕЗЮМЕ
Battlefront.com пытается предвосхитить события. Получается не очень.


3



СФЕРА: ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Сфера: Перерождение
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Nikita
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.sphereonline.ru

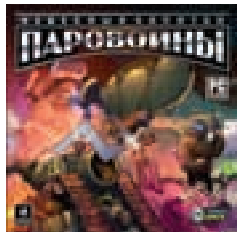


Список самых успешных игроков на сайте «Сферы» подсказывает, что большинство из них находятся в этом мире не дольше двух месяцев. Однако вновь созданный персонаж попадает в игру безо всякого предварительного обучения. Видимо, это означает, что «Перерождение» рассчитано, в первую очередь, на бывалых игроков. Но смысл названия не в этом. Реинкарнации подверглась система оплаты. «Пускай живешь ты дворником – родишься вновь прорабом», – пел Высоцкий, и в полной гармонии с его теорией геймерам вышла поблажка. Ежемесячный взнос за посещение виртуальной вселенной отменили. Зато добавили возможность прикупить себе немного игровой валюты посредством SMS-сервисов. Что касается качества русского языка в игре – оно зависит в большей степени от игроков. На фоне толпы пользователей с самыми забористыми русскоязычными прозвищами, NPC с их европейски-средневековыми именами выглядят жутким анахронизмом. Пожалуй, миру «Сферы» не хватает не материков, а эпохи Ренессанса и наступления Нового времени.

РЕЗЮМЕ
Та же «Сфера», вид сбоку. Теперь не нужно ежемесячно платить, чтобы продолжать в этом убеждаться.

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН. ПАРОВОЙНЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Steam Brigade
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Merscom
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Pedestrian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=skycaptainwars



Хочется без ехидства поблагодарить наших издателей. Они выпускают на твердых носителях малоизвестные в России творения независимых разработчиков, распространяемые по Интернету. Чтобы насладиться отличными Gish, Break Quest и Mr. Robot, не надо заводить кредитную карточку. Теперь к этому списку добавилась и Steam Brigade – уникальная в своем роде стратегия с видом «сбоку». Мы видим игровое поле как бы в разрезе, с двух концов его находятся базы, выпекающие солдат и технику. Пехота и танки едут по земле, а в воздухе реют командные дирижабли с привешенными к ним магнитами. Командиры могут примагничивать и переносить своих, а равно и чужих подчиненных, меняя обстановку на поле боя. Условия миссий могут быть самыми необычными – например, закидать вражеские доты вражескими же танками. Большая часть сюжета игры написана стихами. Вирши были, скажем прямо, среднего пошиба, такими в переводе и остались. К прозаической части претензий нет, а голосовая озвучка в Steam Brigade отсутствует.

РЕЗЮМЕ
Воздушная велокавалерия против паровых танков-бульдозеров! Жаль, нельзя играть вдвоем, друг против друга.

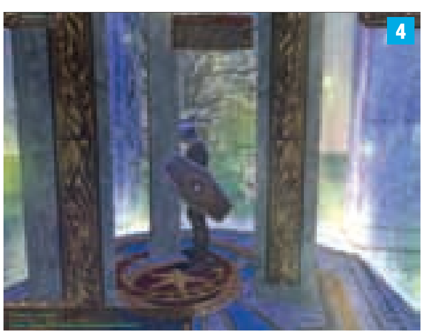
ОХОТНИК ЗА ПРИЗРАКАМИ. ДЕЛО 3: ГИБЛЫЙ УТЕС

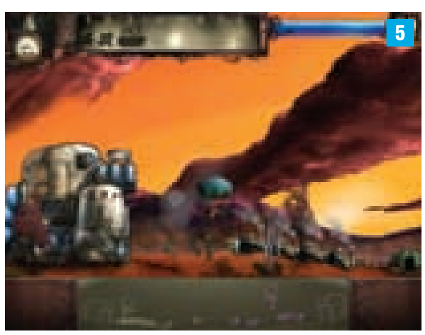
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Lighthouse Intereactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Big Time Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1806



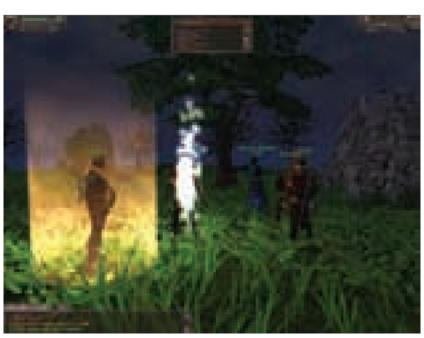
Делавер Сен-Джон – мужчина упрямый. Более того, он наивно полагает, что все в мире оккультные случаи имеют к нему отношение. Поэтому, когда его в очередной раз посещает видение, он не отстанет от участников тех событий, пока всех не выведет на чистую воду. Зачем ему нужно вмешиваться в чужие дела? Загадка, не получающая ответа в ходе расследования. Зато мы имеем шанс узнать, отчего обрушились в море «американские горки» в прибрежном парке развлечений. Если выдержим дотошность Делавера. Его не затруднит и сотню раз пройти по неосвещенному парку, стукаясь лбом об обломки аттракционов, в поисках очередного захудалого призрака. Напарница Келли – под стать Делаверу. Так же ползает по очереди с ним в темных развалинах. Только у нее вместо шестого чувства какая-то мифическая «техника» для ловли духов. Локализаторы работой себя не утруждали – половина надписей оставлена на английском. «Парк развлечений. Tickets» – примерно так выглядят все вывески в игре.

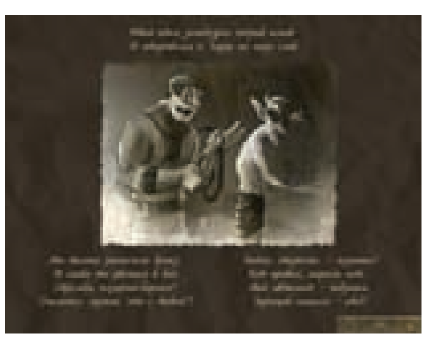
РЕЗЮМЕ
Тренажер устойчивости к оккультному. Поиграйте, и вы почувствуете, какие на самом деле страшные зануды эти призраки.













Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Чтобы сделать собаку Баскервилей более страшной, ее...
1. Побрили наголо
2. Покрасили фосфором
3. Накормили красным перцем

2. Что НЕЛЬЗЯ делать гаечным ключом в BioShock?
1. Откручивать гайки
2. Замораживать врагов
3. Сбивать висячие замки

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 декабря. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 22/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 19 (244)

Константин Зимарин
(Нефтекумск)
Правильные ответы
– (В) на собаках
– (Б) Полуросликов

1 Надписи на карте расположены очень неряшливо. Хотя, возможно, такое оформление и соответствует эстетике полуразрушенного города, полного безумных мутантов.

2 Как всегда, Нэнси необходимо спать, чтобы видеть кошмары, продвигающие сюжет.

3 Играть в новую Combat Mission можно как в классическом пофазовом режиме, так и в реальном времени.

4 У каждого в жизни бывают моменты, когда кажется, что любимая MMORPG уже не может ничего дать.

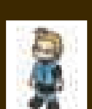
5 К игре прикручен физический движок Newton, благодаря которому герой то и дело промахивается магнитной чушкой мимо своих подопечных.

6 Первое правило ужастиков: от клоунов хорошего не жди.

PERSO

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ





Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Где спросить совета
ru_smt.livejournal.com
karmasociety.net
nextstage.ru
Пишите письма на zakirov@gameland.ru

ONA 3:

Основные характеристики персонажей

Герой. Герой обучен менять Персоны, и только ему игрок может отдавать точные приказы что и как делать. Первая его особенность оказывается решающей как в затяжных сражениях, так и в ситуациях, когда за одним боссом следует другой, и по пути нет ни точки сохранения, ни двери в Бархатную комнату. Кстати, его стартовую Персону, Orpheus, советуем без опасений пускать в расход. Та Персона, что появляется в ролике, называется Thanatos, и чтобы ее заполучить, требуется дотянуть Social Link, соответствующий Аркану Смерть (загадочный мальчик Pharos).

Мицуру Киридзё. Мицуру уязвима к огненным чарам и плохо переносит физические атаки. Зато благодаря ледяным заклинаниям и лекарским навыкам станет незаменимой напарницей в первой половине игры. Если главный герой и сам запросто окажет первую помощь спутникам, Мицуру можно смело задать линию поведения Full Assault. Учтите, что после убийства финального «ежемесячного» босса, она какое-то время не будет посещать Тартар вместе с вами.

Акихико Санада. Персона Акихико оснащена боевыми умениями, но ее основные навыки все же связаны с занижением показателей противника и повышением характеристик напарников. Сам же капитан боксерского клуба достаточно крепок, чтобы «держать удар». Поручив ему следовать тактике Heal/Support, вы понизите убойную силу противника (Tarunda), его изворотливость (Sukunda), защиту (Rakunda). Главное, не забывайте лечить Акихико.

Юкари Такеба. Если прокачивать Юкари и ее Персону, рано или поздно она получит навык Mediarama, который очень пригодится в сражениях с обязательными по сюжету боссами. Помимо этого, из всех напарников только Юкари использует Pierce-приемы первую половину игры (после поездки на Фукусиму к героям присоединится Кен Амада с такими же умениями и Айгис). Наиболее подходящая для нее тактика – Heal/Support, а вот к Full Assault следует прибегать только в том случае, если у всех противников есть слабость к заклинаниям ветра. И помните, что герой тоже может получить Персону с Mediarama, причем без «ахиллесовой пяты» Персоны Такебы.

Дзюнпей Иори. Это своеобразный «танк» команды. Он совершенно бесполезен для Heal/Support, зато его физические приемы наносят противнику огромный урон и часто сбивают с ног. Дзюнпей и Юкари – первые, кто присоединится к игроку. Потом к отряду примкнет Санада, а уж когда дело дойдет до Мицуру, придется выбирать, кого оставлять на скамье запасных. Так как Мицуру умеет лечить, имеет смысл избавиться от Такебы, и уже после – от самого Дзюнпея.

Айгис. У Айгис есть своя, особенная тактика: Orgia Mode. В этом режиме она превращается в берсерка и непрерывно нападает на противника. В описании сказано, что «со временем она устает, и требуется несколько ходов, чтобы она вернулась в строй». На самом деле, Айгис устанет за два-три хода, и ровно столько же будет находиться в безвольном состоянии, уязвимая ко всем выпадам врагов. Другими словами, пользоваться Orgia Mode крайне не рекомендуется. Вместо этого целесообразно выбрать Full Assault или Knock Down. Вдобавок, Айгис умеет повышать защиту и ловкость героев (начинает она всегда с главного героя). Минус – хоть Айгис и робот, но падка на статусные атаки, вроде «паники», «страха» и «очарования».

Коромару. Лучшая тактика для собачки – Knock Down, затем следует Full Assault. Бесполезно просить пса лечить или помогать – у него просто нет таких навыков. Зато он умело пользуется навыками Mudo (за удар убивает противника со слабостью к тьме; позже эта способность превратится в Mamudo). Главный минус Коромару – его нельзя ставить против противников с заклинаниями стихии света, иначе мгновенная смерть обеспечена уже ему. У Коромару нет слабости ко льду.

Синдзиро Араки. У Синдзиро печальная судьба. Он присоединится к команде ближе к середине, и именно с ним рекомендуется проходить обязательного по сюжету босса. Не прокачивайте его. Не давайте ему никакой экипировки. Не пытайтесь навязать ему другую тактику – он все равно будет атаковать противника одним навыком, а целительных умений у его Персоны попросту нет. В бою предоставьте ему полную свободу действий и время от времени подлечивайте. Главное, не прокачивайте его, пройдите так много боссов Тартара, как позволит его уровень.

Кен Амада. Кен – очень сильный персонаж P3, однако по ряду причин брать его в команду не рекомендуется. Во-первых, он не «стихийный» персонаж, то есть у него нет ни стихийных слабостей, ни иммунитета. Он одинаково восприимчив ко всем атакам, разве что блокирует Almighty. Его Персона уязвима к заклинаниям тьмы, а скилл Mudo у противников, к сожалению, попадается чаще. Тем не менее, при определенных тактиках и Кену найдется применение – у него есть навыки лечения (Diarama) и «молниеносное» заклятье, Zionga.

Dark Hour

- Фазу Dark Hour легко пропустить, проигнорировав оператора (изначально это Мицуру, потом ее место занимает Фуука) и направившись прямиком в свою комнату. Посещать Тартар регулярно, с некоторыми довольно значимыми оговорками, не требуется; можно вообще туда ходить только по праздникам. Правда, чтобы увидеть

«настоящую» (не значит, что счастливую) концовку, вам придется пройти все этажи Тартара и победить 12 предусмотренных сюжетом боссов.

- Усталость проявляется у персонажей только первое время, поэтому сразу не стоит их гонять с прокачкой. Если вдруг один герой обессилел, на восстановление у него уйдет несколько дней. Накануне полнолуния усталость не проявляется, то есть, вы можете прокачивать героев столько, сколько нужно.
- Вернувшись на первый этаж Тартара, вы полностью восстановите здоровье себе и команде. Возвращаться можно сколько угодно раз, однако помните, что если кто-нибудь один пал и вы его предварительно не воскресили, то оказавшись на первом этаже, этот персонаж попросту уйдет, и заставить его снова примкнуть к отряду в этот день не получится. Не забывайте сохраняться! Используйте несколько слотов, желательно, с разницей в неделю или больше.
- Обыскивайте чемоданы в Тартаре. Помимо драгоценных камней, там могут оказаться деньги, причем не смешные пятьсот иен, а сразу 78 000. Помимо этого, в Тартаре находится лучшая экипировка для героя и остальных персонажей. Таким образом можно экономить на магазинах и запастись валютой для Бархатной комнаты. А уж там без нее никуда, поверьте на слово.

Daylight

Днем герой может гулять по городу, разговаривать с разными людьми, закупаться в аптеке и отделении полиции, ходить в кафе и встречаться с друзьями. Вот что следует учитывать в первую очередь:

- Никогда не возвращайтесь в общежитие сразу, как закончились уроки. За один день удастся сделать много полезного, и даже если никаких встреч с одноклассницами не намечено, лучше уделить свободное время, допустим, учебе. В выходные дни иногда придется оставаться дома, чтобы подтянуть знания.
- Гулять по магазинам разрешено сколько угодно. Но если вы зашли, скажем, в кафе или караоке-бар, герой останется там до вечера.
- Если есть свободные деньги, покупайте всевозможные мелочи: цветы, мягкие игрушки и т.д. Они пригодятся не сразу, но когда настанет момент, лучше быть во всеоружии.
- Вечером, до похода в Тартар, тоже можно посетить Бархатную комнату. Она находится в Paulownia Mall, в тупике под караоке. Вообще, с каждой городской локации есть разные выходы, и рекомендуется сразу заучить все маршруты.
- Почаще смотрите телевизор! Так можно не только купить интересные и полезные предметы, но и узнать много занимательного. Например, 13 июня можно застать интервью с Баофу из Persona 2: Eternal Punishment…

Покупки

Герой может покупать оружие, броню, лекарства. «Специальные предметы» и улучшения для карт Таро купить нельзя: их можно обменять на драгоценные камни, остающиеся после монстров. Камни отыщутся и в чемоданах, разбросанных по Тартару. Не тратьте приобретенные в антикварном магазине предметы в битвах с простыми монстрами или ранними боссами! Они очень пригодятся в конце игры! Кроме того, не покупайте экипировку ни главному герою, ни остальным персонажам. Все самое необходимое и кое-что в придачу можно и нужно искать в Тартаре. Если какой-то персонаж длительное время не получал от вас подарков, вскоре он сам купит себе оружие и броню. Вместо того, чтобы тратиться на катаны и луки, почаще заглядывайте в ювелирный магазин. Там можно купить аксессуары, повышающие сопротивляемость к определенной стихии, – особенно полезно против боссов, обладающих навыками вроде Maragion, т.е., наносящих урон сразу всему отряду. Наконец, хотя с лечением успешно справляются Персоны, рекомендуется всегда иметь при себе «лечилки». Более того, настоятельно рекомендуется носить с собой такие вещи, как Dis-Charm и Dis-Poison. Помните, что у других героев свой инвентарь, и даже если у вас нет с собой, скажем, Revival Bead, она вполне может обнаружиться у напарника.

Social Links

Вопреки бытующему мнению, S. Links – это не возможность встречаться с девочками-одноклассницами, а самая настоящая необходимость. Да, и встречаться придется не только с девочками. Герой дружит и с мальчиками, тоже встречается с ними после уроков и на выходных. Умелое распределение свободного времени поможет извлечь из внеклассного общения максимум приятного и полезного.

- У героя есть три социальные характеристики: ум, обаяние, смелость (Academics, Charm, Courage). Повышать их можно разными способами: зайдя в кафе или съев рамен, вы повысите Charm; оставшись в библиотеке или дома в выходной день, вы получите дополнительные очки к Academics; забежав с другом в караоке или посмотрев фильм про самураев, вы зарядитесь Courage. Почему это так необходимо? Чтобы встречаться с Мицуру, нужен максимальный показатель Academics. Для Такебы требуется, соответственно, неотразимое обаяние. Без определенного уровня Courage герой откажется разговаривать с некоторыми людьми и обедать в забегаловках. Charm лучше всего повышать, правильно отвечая на вопросы в классе, но сгодятся и фильмы в кинотеатре. С Academics все гораздо сложнее: если у других показателей максимальное значение – 80 очков, то у знаний – 260! Тут уж волей-неволей придется оставаться дома, ходить в библиотеку и готовиться к зачетам по ночам, игнорируя предложения товарищей прошвырнуться по этажам Тартара.
- Встречаться с девочками необходимо. Так же, как и дружить с мальчиками. Но есть одна хитрость – мужская дружба очень быстро развивается до нерушимого «максимального уровня», а женская – очень просто переходит в состояние Reverse. Когда герой начнет нравиться одной из девушек, в игре проскользнет подсказка: «девушка может обидеться, если увидит вас с другой». Игнорируйте. Помните, что одновременно герой может встречаться с тремя красотками, и при этом «не попадаться». Повышать уровень S. Links необходимо, чтобы получать дополнительный опыт для апгрейда создаваемых Персон. Как частный пример – для победы над последним «полнолунным» боссом очень понадобится Персона Saki Mitama, у которой на определенном уровне появляется навык Mediarama. Прокачивать ее очень долго, поэтому имеет смысл дотянуть обаяние до максимума и предложить встречаться Юкари. После нескольких прогулок удастся сделать Saki Mitama с бонусом в несколько уровней, т.е. с требуемым навыком.
- Чем больше людей вы знаете, тем лучше. Поэтому записывайтесь в клубы сразу, как на это намекнет Юкари.

Operation: Babe Hunt! или школьные поездки

К сожалению, пляжная охота на девочек обречена на провал. Что бы вы ни отвечали, итог всегда будет один и тот же. Зато школьная поездка на Киото сопровождается интересной сценкой. Чтобы не попасться на глаза девочкам, следуйте простым правилам: девочки идут слева – вы прячетесь в противоположной стороне; то же самое, если девочки идут справа; с обеих сторон – быстро прячьтесь за камнем.

Карты

С их помощью можно заполучить редкое и мощное оружие, увеличить полученный опыт, а то и обзавестись персоной. Самая бесполезная карта – с голубыми чашами, восстанавливающая здоровье. Самая полезная карта – с зелеными листами, увеличивающая полученный опыт. Если стоит выбор между ней и персоной, нечего и думать, выбирайте опыт. Красный меч – это оружие, причем не всегда полезное. Но время от времени стоит вытягивать и его: как для заработка (ведь оружие можно продать), так и для себя. Начиная с 100-го уровня Тартара оружие выпадает редкое; его какое-то время нельзя купить в обычном магазине. Карты с монетами – это деньги. Если чувствуете, что не хватает золотого запаса для вызова Персоны или похода в аптеку, вытяните ее несколько раз. Денег немного, но пусть уж будут. Карты с черной сферой – пустышки. Карты с черепом – прокляты, их рекомендуется избегать. А уж если она досталась – спешно переходите на следующий

этаж, чтобы не нарваться на Темного Жнеца. Перед тем, как выбирать карту с Персоной убедитесь, что у вас ее еще нет. На поздних этапах новые Персоны лучше получать скрещиванием, а старые восстанавливать из Compendium'а.

Сюжетные боссы

9 мая
Priestess
HP: 300
Убедитесь, что взяли с собой Patra Gem – у босса есть привычка часто использовать Pulinpa. В целом, ничего сложного: выберите для героя Персону, у которой, как минимум, нет слабости ко льду (Apsaras), предоставьте действовать Юкари и Дзюнпею, а сами лечите их каждый ход. Использовать Bufu смысла нет – босс умеет отражать ледяные заклинания.

8 июня
Empress и Emperor
HP: 500 и 600
Спасение Фууки обернется сражением сразу с двумя боссами. Внимание! Юкари и Мицуру не примут участия в битве! Сначала рекомендуется избавиться от Empress – она уязвима к физическим атакам, а с ее исчезновением вы исключите все «стихийные» заклинания со стороны боссов (помните, у Иори слабость к Garu!). У Emperor же, напротив, иммунитет к физическим и слабость ко всем магическим атакам. Оставшись один, он начнет кастовать Paradigm Shift, что изменит его слабости. В ваших интересах избавиться от него как можно скорее. Чтобы узнать, на что у него аллергия сейчас, используйте способность Фууки. Если битва затянется и босс продолжит баловаться с Paradigm Shift, дело кончится плачевно – у него останется одна слабость, например, к Pierce, а в вашей команде может не оказаться бойца с нужным навыком.

7 июля
Запаситесь Dis-Charm (еще лучше – Me Patra Gem), герои отправляются в лав-отель! Также учтите, что Юкари будет обязательной участницей операции.
Hierophant
HP: 1500
Ничего сложного, главное – не использовать Zio (Акихико пусть отдохнет), вовремя применять Me Patra Gem и не забывать лечить Мицуру, которая в этой схватке станет главной ударной силой.
После победы над боссом отсмотрите сцену в душе, после чего герою предстоит ответить на несколько вопросов. Лучше сопротивляться наваждению. Далее вам предстоит найти и разбить зеркала в комнатах 205 и 304. Если вы разобьете не то зеркало, команду вновь разделят.
Lovers
HP: 1500
Пусть Акихико использует Tarunda и Rakunda, Мицуру продолжает нападать, а герой лечить. Как вариант, нападать могут все, а лечить необходимо лишь Мицуру, потому как у нее слабость к Maragion. Главное, вовремя исцелять героев после Marin-Karin – в состоянии Charmed они опасны для своих же товарищей.

6 августа
Justice и Chariot
HP: 1500
Это сложная схватка, и победить здесь поможет не прокачка, а смекалка и терпение. У них нет слабостей, с ними плохо работает knock down. Возьмите в команду Мицуру как лекаря, а Акихико пусть кастует Tarunda и Rakunda. Третьим персонажем может стать Айгис, но ее действия придется контролировать особенно часто. Изначально босс появляется как одно целое, но позже распадается на две части. В этом и кроется подвох: для того, чтобы убить его, они должны быть разъединены и убиты за один ход. Если этого не случится, то одна часть воскресит другую с полной линейкой HP. Будьте внимательны, используя заклинания массового поражения – велика вероятность, что одна часть просто увернется, а другая погибнет и воскреснет. Проверьте очередность ходов, нажав R1.

5 сентября
Иори не участвует в этой битве.
Hermit
HP: 3500
Возьмите с собой Акихико и Синдзиро. Синдзиро нет смысла прокачивать для этой битвы – вполне сойдет его текущий уровень. Помните, что после 3 октября Синдзиро покинет команду. В этой битве нет смысла использовать Magic Mirror, так как босс поглощает электричество. Поставьте главному герою Персону с иммунитетом к этой стихии, а Айгис замените Коромару или Мицуру. Убедитесь, что ни одна атака босса не убивает сразу ни одного героя. Если вы недостаточно прокачались, используйте Magic Mirror сразу после того, как босс начнет «заряжаться». Поставьте Акихико тактику Heal/Support и не упускайте возможности наброситься на противника с All-Out Attack.

4 октября
Синдзиро и Кен не участвуют в этой битве.
Fortune и Strength
HP: 3000 и 4000
Еще одна интересная битва! Рекомендуемый состав команды: Коромару, Акихико, Айгис. Коромару или Айгис можно заменить на Мицуру. Вы не избавитесь от Fortune, пока не разберетесь со Strength, хотя первая все равно примет участие в битве. Ее козырь – это Wheel of Fortune, своеобразная рулетка. Не пугайтесь, несколько неудачных попыток научат вас останавливать ее с выгодой для партии. Также учитывайте, что противник ловится на статусные атаки, вроде «паники», что также открывает путь для All-Out Attack. Очень кстати пришелся бы скилл Medirama или Mediarahan (Hariti (59), Horus, Kohryu (63), Raphael).
Если вы покупали какую-либо экипировку для Синдзиро, вы можете забрать ее в его комнате.

3 ноября
Последний «полнолунный», но все еще не финальный босс. Получите Saki Mitama со скиллом Mediarama. Получите также Quetzalcoatl с навыком Marakukaja. Получите Jikokuten. Убедитесь, что у вас достаточно Magic Mirror. Этот эпизод можно пройти на 42 уровне.
Такайя и Дзин
HP: 1500
Обязательно возьмите в команду Коромару. Также возьмите Акихико, поставьте ему тактику Heal-Support. Первым лучше вынести Дзина, не боясь использовать Magic Mirror, и уже после него приниматься за Такайю. Вы можете использовать любые заклинания, кроме огня, света и тьмы. В идеале, никаких сложностей возникнуть не должно, особенно если вы, последовав совету, купили в ювелирном магазине амулеты. Чтобы главный герой не погиб от уловок Дзина, не забудьте выменять в антикварном магазине несколько гомункулов.
Не меняйте состав команды. Приготовьтесь к следующей битве, долгой и изматывающей, но совсем не такой сложной, как может показаться после первой же неудачной попытки.
Hanged Man
HP: 5500
Убедитесь, что приемы босса не убивают ни одного героя с первого раза. Пусть Акихико и дальше следует тактике Heal/Support, а Айгис и Коромару сосредоточатся на тех целях, которые вы укажете. В начале схватки у вас должна быть Персона с навыком Marakukaja, которую позднее можно переключить на ту, у которой есть иммунитет к заклинаниям босса. Сам босс появится лишь после того, как вы уничтожите статуи под ним. Важно подгадать момент, чтобы под ним не оказалось «теней», которые босс любит призывать. Тогда, после уничтожения, статуй, босс упадет и откроется для All-Out Attack. Экипируйте Коромару амулетом, усиливающим огненные чары, – тогда он станет главной ударной силой команды. Айгис пусть истребляет «тени», особенно когда те превращаются в бомбы. Не стесняйтесь использовать оставшиеся редкие предметы.
Chidori
HP: 1200
Готическая лолита не должна доставить хлопот. Возьмите с собой Коромару, поставьте всем тактику Full Assault, а сами время от времени лечитесь. Навык Spring of Life исцеляет Тидори, поэтому убедитесь, что вы наносите ей больший урон, чем она способна восстановить. Если возникнут трудности, замените Коромару на другого прокачанного персонажа (уровень самой Тидори – 56).

По сути, это последний босс в игре. Дождитесь 31 декабря, и в разговоре с Рёдзи выберите, убить его или нет. Если вы убьете его,

то увидите простую концовку. Если оставите в живых, 31 января вам предстоит столкнуться с еще одним боссом, на этот раз финальным. Вы можете сохраниться перед этим и посмотреть концовку, затем загрузиться и продолжить. Вы также можете сохраниться после титров и начать New Game+: так вы без труда доберетесь до финала, но на этот раз сможете победить настоящего босса и опционального, Элизабет из Бархатной комнаты. Перед тем как выбрать предложенный вариант, убедитесь, что зарегистрировали все свои Персоны.

Прежде всего вам необходимо добраться до 254-го этажа Тартара. После этого найдите терминал, возвращающий обратно на первый этаж, где вы обнаружите новый портал – Monad. И хотя его прохождение необязательно, только там можно получить лучшую экипировку и хорошо прокачаться перед тем, как встретить последних врагов. Там всего десять этажей, а на последнем вы встретите секретного босса. Сражаться с Элизабет лучше на 99 уровне, поэтому не торопитесь, исследуйте Monad столько, сколько потребуется.

Elizabeth
HP: 20000
Это битва один на один, герой против Элизабет. Предварительно обменяйте все драгоценные камни на гомункулов (понадобится не менее десяти) и другие предметы, вроде Soma. Помните, что вы не можете использовать персоны, блокирующие, отражающие или поглощающие какие-либо стихийные заклинания, – иначе Элизабет будет атаковать с уроном 9999 HP (возьмите лучше, скажем, Anubis и прокачайте его до максимального уровня). Вам потребуются навыки, дающие иммунитет к статусным атакам, а также знание контрударов. Персоны, которые тоже желательно иметь в максимально боевом состоянии: Thanatos, Satan, Ananta, Vishnu, Lucifer.

Каждый ход Элизабет начинает с новой Персоны. Всего их восемь, плюс одна дополнительная – Pixie, блокирующая все, кроме Almighty. Эта Персона лечит Элизабет один раз, когда ее здоровье больше 10000, и много раз, когда меньше 10000. Другими словами, выше 10000 ее здоровье больше не поднимется. Ключ к победе в этой битве – умелое использование Mix Raid (самый сильный навык – Armageddon – приберегите на случай, когда будете точно уверены, что после этого нападения она умрет). Не атакуйте Элизабет, когда ее здоровье чуть выше 10000; вместо этого лечитесь и ждите, когда сработает контрудар.

Победив Элизабет, вы выполните поручение номер 55. В свою очередь, чтобы взять поручение номер 55, надо выполнить поручение номер 53.

Вернемся в Тартар. На 258-ом уровне героев ждет старый приятель.

Дзин
HP: 5000
Ничего сложного. Обязательно возьмите Акихико, чтобы тот занижал убойную силу противника. Возьмите также Мицуру основным бойцом. Лечение лучше оставить герою, но если вы все это время прокачивали Юкари, доверьтесь ей. Не берите Коромару. Не пугайтесь богатой палитры уловок – большую их часть удастся обратить во вред самому же боссу, воспользовавшись Magic Mirror.

Перед тем идти на 262 этаж, вы можете поменять состав команды и сохраниться.

Такайя
HP: 7000
Такайя обучен заклинаниям всех стихий, поэтому либо проверьте запасы Magic Mirror, либо возьмите в команду персонажей без таких слабостей. Опять же, если возможно, возьмите Юкари для лечения. Если нет – с этим вполне справится сам герой. Пусть Акихико занижает параметры противника, а два других бойца используют стратегию Full Assault. Приготовьте что-нибудь для восстановления SP, потому что лечить придется всю партию сразу. Хороший совет – взять с собой Мицуру или Коромару, экипировать им амулеты и просто не забывать их лечить.

Сохранитесь перед последним боссом. Дальше – точка невозвращения.

Nyx Avatar
Арканы: Fool (1500HP), Death (6000HP)
Последний босс, можно расходовать до сей поры бережно хранившиеся запасы редкостей. Какой-то определенной тактики борьбы с ним нет. Здесь все зависит от уровня главного героя и имеющихся у него Персон. Если вы готовились к битве с Элизабет (пусть даже так и не смогли победить ее), просто используйте Mix Raid приемы – они убивают мгновенно. Также берегитесь его навыка Moonless Gown – он отражает абсолютно все приемы и чары, поэтому лучше переждать опасный момент. Опасайтесь заклинания Night Queen, так как у него есть статусные побочные эффекты. Как только Nyx начнет использовать ее, значит, здоровье босса иссякает.

Боссы Тартара

14F
Rampage Drive
HP: 450
К этому боссу хорошо бы обзавестись персоной Apsaras (ее можно вывести в Бархатной комнате). После Assault Dive используйте общий навык Cadenza. Доверьте лечение Юкари, а герой и Иори пусть нападают. Совсем не обязательно прокачиваться специально для битвы с этим боссом – достаточно того, что ни один его трюк не убивает персонажа с первого удара. Если нет Apsaras, используйте Pixie, у которой есть навык Dia.

25F
Crying Table
HP: 260
Три противника – всегда тяжелое испытание, но в данном случае у них есть общая слабость к заклятьям льда. Если есть возможность, подождите, когда к команде присоединится к Акихико и отправляйтесь бить босса полной командой. Навык Mabufu придется очень кстати – ведь All-Out Attack наносит нешуточный урон – но если у вас нет такой персоны, ничего страшного, используйте просто Bufu. Помните, что босс отражает физический урон.

36F
Change Relic
HP: 850
Без Акихико придется туго. Если команда ниже 16-го уровня, убойную силу босса придется постоянно занижать, иначе велик риск потерять всех героев разом. Самому герою потребуется навык Media. Если завладеть такой персоной не получается, доверьте лечение Юкари и сами время от времени используйте что-нибудь из инвентаря. Прокачиваться ради победы над этим боссом глупо, ведь если вы победите его на раннем этапе, то автоматически получите уровень, а то и два (236 очков опыта). Навыки Tarunda и Rakunda есть у Pixie и Chimera. Но для их получения придется специально гоняться за опытом, а это долгий и не оправданный на данном этапе путь.

98F
Magical Magus
HP: 700
Они уязвимы к огню, что сразу наводит на мысль о тактике: 1) knock down через слабость, 2) All-Out Attack. Все три босса поглощают заклинания льда, поэтому забудьте про Bufu и Персоны, у которых аллергия на лед. К несчастью, никакой другой стратегии, кроме как постараться избавиться хотя бы от одного босса мгновенно, нет. Помните, что если ударить по «ахиллесовой пяте» противника после того, как он сделает ход, но не нападать во второй раз, следующий ход враг потратит на восстановление и не будет атаковать. Таким образом, сначала выведите из строя всех противников, а затем сосредоточьтесь на одном из них.

110F
Natural Dancer
HP: 700
Убедитесь, что хотя бы у одной из ваших Персон есть статусные навыки. Также обязательно возьмите в команду Юкари, так как она может лечить и хорошо переносит чары стихии ветра. Впрочем, не исключено, что про Такебу вы давным-давно забыли и на вылазки ее не брали – тогда потребуется сделать Персону с навыками лечения и Marin-Karin одновременно. При удачном стечении обстоятельств, босс, удивительно падкий на статусные атаки, вообще не ока-

жет сопротивления. Но бывает, что и у него обнаруживается иммунитет, так что лучше быть во всеоружии.

122F
Arcane Turret
HP: 1000
Снова три противника, снова старая тактика. Обязательно сохранитесь перед тем, как ринуться в драку. Дальше все зависит от удачи. В ваших интересах, чтобы танки ходили сразу после главного героя, то есть их очередность была 2, 3, 4. Если так, изводите вражин навыком Mabufu (можно Bufu, большой разницы нет) и откажитесь от All-Out Attack. Танки потратят ход на восстановление, а другие персонажи их добьют. Огромный плюс такой стратегии в том, что если все сложится удачно, босс не успеет напасть. Минус – требуется много SP и Персона, способная выдержать натиск недругов на случай, если какой-нибудь один танк увернется.

135F
Sleeping Table
HP: 1700
Не торопитесь. В идеале лучше дождаться момента, когда Синдзиро покинет команду, и уже тогда отправляться к боссу. У него нет слабостей, поэтому приготовьтесь к долгому и изматывающему сражению. Очень важно иметь навык Mediarama. Если вы все-таки решились проходить босса с Синдзи в команде (зачем его прокачивать, если он персонаж на два эпизода?), вам понадобится персона Jikokuten с навыком Revolution, увеличивающим шанс нанести critical hit. Однако помните, что Revolution работает и для босса.

146F
Hell Knight
HP: 1200
Вновь используйте спасительный навык Marin-Karin (еще лучше – Sexy Dance у Narcissuss'а), и рыцари попросту перебьют друг друга. На всякий случай пусть Акихико кастует Tarunda и Rakunda.

160F
Mythical Gigas
HP: 2100
Вновь Халк Хоган, вновь болезненные кулачные приемы, но на этот раз никакой особой стратегии. Вы можете сразиться с ним после того, как покончите с 12-ю основными боссами, но тогда сгорят сроки заданий Элизабет. Поэтому единственный выход – прокачка, прокачка, прокачка. Некоторые игроки советуют Персону Titania, но и для нее надо хорошо прокачаться.

201F
Royal Dancer
HP: 1500
Самое время воспользоваться подарком Narcissuss'а! Для этого надо получить персону с сердечком возле окна статистики и некоторое время ее прокачивать. Получив в свое распоряжение Fertilized Item, ваш герой раз и навсегда забудет о состоянии Charmed!

Выше 220-го этажа Тартара обитают боссы, которых вам необходимо победить до 31 числа. Мы остановимся лишь на последнем, потому как ни одна из четырех предшествующих схваток не должна вызвать трудностей. Враги чередуют физический и магический иммунитет, так что лучший способ предугадать все – попросту прокачаться. К сожалению, это необходимо, потому как сразу после этих сражений потребуются особенно сильные Персоны для вызова которых также необходимо повысить пару-тройку уровней.

252F
Jotun of Grief
HP: 4000
Помните, что герой может пользоваться любым оружием. Дайте ему копье или лук. Также возьмите в команду Кена или Айгис. Если вы следовали советам выше, боссу понадобится два хода, чтобы расправиться с командой, поэтому не забывайте лечиться. Не используйте Magic Mirror, так как отраженный урон не причинит боссу вреда.

Поручения Элизабет

R01. До того, как вы возьмете первое поручение (крайний срок – восьмое мая!), Grave Beetles довольно часто будут попадаться на вашем пути. Ищите тени, подсвеченные красноватым цветом. Но не оставайтесь долго на одном этаже – если поиски затянулись, либо переходите на следующий, либо возвращайтесь на первый этаж.
R02. (и все похожие задания) Документы лежат в конце блока Тартара, либо на средних этажах. Помните, что для их получения потребуется сначала взять задание, а затем убить босса раньше чем истечет срок. Если вы не можете выполнить какое-то поручение вовремя, не отчаивайтесь, никакого наказания не последует. Именно этот документ лежит после босса на 14-м этаже, Rampage Drive.
R03. (и все похожие задания) Muscle Drink можно найти в чемоданах в Тартаре. Если предметов, которые просит Элизабет, не найти ни в аптеке, ни в Тартаре, значит, самое время навестить антикварный магазин или обследовать те помещения, куда вас обычно не пускают.
R06. Подвох в том, что на момент получения задания вам будет сложно сделать Персону Jack Frost, да он и не пригодится на этом этапе. Однако ради награды стоит попробовать. Занесите Orpheus'а в энциклопедию и попробуйте поймать Forneus. Можно также скрестить Pixie и Unicorn, но это уже сложнее.
R08. Valkyrie можно получить, если скрестить любых Персон Аркана Hermit с представителями Аркана Priestess. Если у Валькирии не окажется требуемого навыка Tarukaja, откажитесь от сделки и исключите вторую Персону из уравнения, а затем выберите ее повторно. Рано или поздно наследственный навык должен проявиться. (Если не перевыбирать вторую Персону, список навыков не изменится).
R12. Google-eyed doll можно обменять на 2 Turquoise в антикварном магазине.
R13. Shell of a Man отыщется в лаборатории (первый этаж) школы, куда ходит главный герой (ее настоящее название – Anatomical Model, просто Элизабет нравится называть вещи на свой лад).
R16. Shadow Shard будет встречаться вам на протяжении всей игры. Соберите как можно больше, одну отдайте Элизабет, а остальные продайте. Больше они ни на что не годны.
R17. Gekkoukan Boogie можно найти в кабинете напротив класса главного героя.
R27. В ювелирный магазин вас впервые приведет Юко. Помните, что открыт он только днем, а по воскресеньям там скидки. Магазин находится в Paulownia Mall и называется Be Blue.
R28. Вам нужен напиток Queen Elizabeth. Получить его можно, спустившись в бар на Port Island Station.
R30. Гомункул (Homunculus) – очень ценный предмет (защищает от Hama и Mudo). Его можно обменять на Diamond и Sapphire в антикварном магазине. Но… вам действительно нужно то, что предлагает взамен Элизабет?
R31. Снова Port Island Station, снова аллея, где вы получили напиток Queen Elizabeth. Зайдите в здание напротив и после короткого разговора вам подарят Mahjong Tile. Это именно то, что нужно Элизабет.
R34. Эти 200 000 иен – легкая добыча, если у вас есть персона с навыками Hama или Hamaon. Убивает сразу.
R36. Вам нужно сделать Black Frost'а за совершенно нелепую награду. К тому же, он никогда вам не пригодится. Ну да ладно. Как только Игорь научит вас новым карточным раскладам, собирайте следующих Персон: King Frost, Jack Frost, Pyro Jack, Queen Mab. А затем используйте Cross Spread.
R38. Можно получить в Naganaki Shrine. Исследуйте альтарь возле дерева, после чего к герою пристанет бабушка и подарит ему требуемое Inari Sushi. (Academics должен быть на шестом уровне!)
R53. Вам нужно победить демона The Reaper (Фуука называет его Death). Забудьте про Magic (и Attack) Mirror, прокачайте всех героев до 75-го уровня и поставьте минимум двум бойцам тактику Heal\Support. Не забудьте про гомункулов, благо босс любит использовать мгновенно убивающие Death-заклятья. Постарайтесь не затягивать расправу – когда кончится запас SP, у вас не будет времени его восполнить. (The Reaper появляется сам, его не нужно искать – постойте на одном месте на любом этаже Тартара пять или десять минут, и «Смерть» сама придет за героями.) СИ

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

TEKKEN 6

Бросив взгляд на новостную плашку этого выпуска «Аркады», вы сразу поймете, что нужно японским игрокам. Четыре из пяти самых популярных игр – файтинги. Namco долго, пожалуй, даже слишком долго тянула с переходом к играм нового поколения, и аркадный автомат Tekken 6 станет первым, внутри которого будет стоять железо уровня PlayStation 3. Как и прошлая игра сериала, Tekken 6 будет выпущен сначала на автоматах и лишь потом, после значительного перерыва, на консолях.

Да чего уж там, «будет выпущен». Японцы прямо сейчас вовсю играют в Tekken 6. Они несколько месяцев принимали участие в так называемых локейшн-тестах, помогая разработчикам выстроить достойный игровой баланс, а с середины ноября по всему Токио игроков зазывают уже серийные автоматы Tekken 6 с финальной версией игры. И графика там не имеет ничего общего с первым промо-роликом игры, показанным на E3 в 2005 году (в котором красовалась заоблачно подробная модель Дзина). Это была чистой воды обманка, как и некоторые другие ранние ролики игр для PS3. После такого смелого анонса второй ролик (начинавшийся с драки Лили и Дзина) смотрелся из рук вон плохо – все уверились, что это тот же Tekken 5 и не из-за чего огород городить. Сегодняшний аркадный Tekken 6 – нечто среднее. С одной стороны, он выглядит гораздо лучше Tekken 5, но, с другой, не опережает прочие файтинги нового поколения.

Что изменилось: в Tekken 6 появляются многоуровневые арены (визитная карточка сериала Dead or Alive), но выбросить соперника в другой кусок уровня бывает не так уж и просто. Физикой управляет движок под названием Octave Engine, но пока он, правда, ничем особенным себя не проявил. Единственное, что смотрится серьезно, – это вода, которая на одной из арен доходит бойцам до щиколоток. Поверхность жидкости моделируется динамически, и с каждым шагом герой расплескивает воду, а волны, как сказал бы физик, «распространяются и интерферируют в соответствии с законами гидродинамики». Предметы одежды, количество которых в Tekken 5: Dark Resurrection исчислялось сотнями, становятся еще краше и необычней. Более того, выбранный костюм ограничивает или, наоборот, расширяет набор доступных движений. У Анны Вильямс, например, есть такой трюк: размахнувшись изящной ножкой, она пускает туфельку противнику точно в лоб. Ну а если в костюме


1

> Сегодняшний аркадный Tekken 6, с одной стороны, выглядит гораздо лучше Tekken 5, но, с другой, не опережает прочие файтинги нового поколения – Virtua Fighter 5 и Dead or Alive 4.


2


3

СКОРЕЕ В НОМЕР!

Свежий японский рейтинг игровых автоматов (по доходности) выглядит так:

1. Guilty Gear XX Accent Core / 323 очка
2. Mobile Suit Gundam SEED Destiny: Federation vs. Z.A.F.T. II / 252 очка
3. Melty Blood: Act Cadenza ver. B2 / 225 очков
4. Virtua Fighter 5 ver. B Rev.1 / 204 очка
5. Tekken 5: Dark Resurrection / 181 очко



ХОЧУ!

О консольном релизе Tekken 6 разработчики пока и не заикаются. Сказать даже приблизительную дату релиза не можем ни мы, ни они, но понятно, что задержка составит не менее полугода. Одним словом, консольный Tekken 6 мы увидим в течение 2008-го. А что же аркадный? Новые автоматы Tekken 6 стоят огромные деньги, и неизвестно, когда машины попадут в Россию. Короче: будете в Токио на Новый год – обязательно сыграйте. Не будете – читайте нашу рубрику. Как только машина появится в Москве, сообщим.





туфелек нет, то ничего не попишешь: сапогами уже не покидаешься. Этот прием – одна из так называемых «item moves» (в вольном переводе – «атака предметом»). Брайан стреляет из дробовика, Лео пользуется элегантным пистолетом, Лили отбивается парасолью или зонтиком. Как можно догадаться, ни парасоль, ни даже зонтик против дробовика не годятся, а сила item move от героя к герою меняется.
Кстати о героях. Всего в игре будет четыре десятка бойцов, из них большинство всем прекрасно знакомы по двум прошлым выпускам Tekken 5. Новых пока четверо. На левой странице в сногсшибательном белом костюме – немка Лео, персонаж, по авторской задумке, одинаково пригодный как для новичков, так и для профи. Впрочем, по отзывам из Японии, играть за нее толком не получается ни у тех, ни у других. На правой странице – Мигель, задиристый испанец, не практикующий какой-либо стиль боевых искусств. Он подходит к врагу и бьет ногой, а там будь что будет. И это в чем-то даже честнее, чем отношение еще одной новоприбывшей, Зафины. Она – эдакий местный Вольдо (Soul Calibur): ползает, корячится, половину боя проводит спиной к противнику. И, зараза, все равно побеждает. Уверены: ей обеспечена такая же печальная известность, как и Вольдо, а игроки-профи уже сейчас называют Зафину самым многообещающим новичком в Tekken 6. Четвертого персонажа вы на этих страницах не увидите, но мы рассказывали о нем совсем недавно. Это идейный толстяк Боб. Раньше он был худеньким и симпатичным, а потом понял, что с такой весовой категорией ему никогда не одолеть настоящих качков. Тогда Боб залег на дно и как следует отъелся. Теперь он возвращается в мир большого спорта, стремительный, как домкрат, и жирный, как свинья. Эта четверка и старые герои принимают участие в шестом турнире King of Iron Fist Tournament, чтобы, как обычно, выяснить отношения, подзаработать, отомстить (если кому надо) и, кажется, спасти мир от Дзина Кадзамы и независимой нации Мисима Дзайбацу (самая неудачно названная страна, выхватившая пальму первенства даже у Занзибар Лэнд).
Наконец, знатокам будет интересно узнать, что случилось с боевой системой. Случилось вот что: джагглы и волл-комбо снимают меньше хитов, тайминг на всех комбо становится жестче, дэш – медленнее, а сайдстеп – быстрее. Если по-русски, то от хитрых комбо толку будет меньше, а светлой головы и ловких рук – больше. Автомат Tekken 6 выдает картинку в 720p. Deluxe-конфигурация снабжена четырьмя 32-дюймовыми HDTV-дисплеями (на две пары игроков) и 42-дюймовым телевизором для просмотра матчей. Все удовольствие стоит безумные четыре с половиной миллиона йен, то есть немногим меньше миллиона рублей. А мы еще говорим, что PS3 дорогая. СИ

1 Что бы вы ни думали, и что бы ни говорили в «Черепашках-ниндзя», Лео – это девушка.

2 Многоуровневые арены, ставшие известными в Dead or Alive, будут и в Tekken 6.

3 Обновленные спецэффекты выглядят куда моднее, чем красные кляксы из Tekken 5.

4 Видно, дизайнеры персонажей ошиблись. Этого парня должны были назвать Распутиным, а не Мигелем.

5 Зафина напоминает Вольдо из Soul Calibur куда сильнее, чем нам бы того хотелось. Ползает-ползает, бац! – и ты проиграл.

6 На автоматах Tekken 6 для каждого игрока – свой экран.

У Анны Вильямс есть такой трюк: размахнувшись изящной ножкой, она пускает туфельку противнику точно в лоб. Ну а если в костюме туфелек нет, то ничего не попишешь: сапогами уже не покидаешься.





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
____
____
дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «________________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «________________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

НОВОСТИ MMORPG










Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Anarchy Online: тотальная распродажа началась

Деньги принимают на любом сервере.

Funcom объявила, что изменения, внесенные последним мини-дополнением, дали старт долгожданным продажам виртуальных предметов прямо внутри sci-fi мира Anarchy Online (**http://www.anarchy-online.com**). Операция по обмену реальных денег на виртуальное добро будет двухступенчатой. Обитателям Rubi-Ka предложено сначала прикупить «упаковку очков» (points set), которые, в свою очередь, могут обмениваться на необходимые вещи.

Выбор товаров не так уж и велик: мотоциклы и доски (hover-bikes и hover-boards), гражданская одежда (не броня), домашние питомцы и апартаменты класса люкс. Как видите, разработчики сделали все возможное, чтобы не нарушить игровой баланс.

Теперь о деньгах: очки продаются в «наборах», пока их три за 10, 20 и 40 долларов/евро ($1 = €1 = 100 points). Доска, например, стоит 300 очков, а в ближайший месяц действует рекламная скидка – полный набор средств передвижения предлагается всего за 2000 points. Как вы помните, базовая версия Anarchy Online доступна бесплатно, а дополнения Notum Wars, Shadowlands и Alien Invasion требуют месячной платы. «Платным» геймерам повезло – наборы очков достанутся просто так, по одному на каждого из персонажей.

Грэг Моррисон (Craig Morrison), глава разработчиков Anarchy Online, уверен, что перемены будут высоко оценены игроками: «Новая система оставляет выбор за геймерами, приобретать или нет новые предметы. Но она, несомненно, вводит в игру новое социальное измерение и прибавляет веселья. А поскольку покупка таких предметов – дело добровольное, то в будущем мы сможем предлагать намного больший выбор, чем это удалось бы сделать в обычных дополнениях».

2 Age of Conan: подробности ходовых испытаний

Североамериканцев не пускают в Европу.

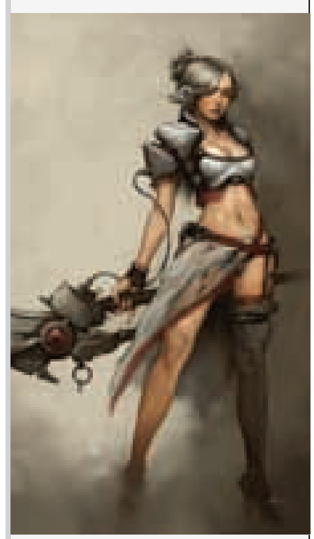
Вынесенное в подзаголовок решение Funcom будет воплощено так: сервера Age of Conan (**http://www.ageofconan.com**) разделят на две группы («американскую» и «европейскую») и попадание на соответствующую виртуальную территорию будет зависеть от места приобретения коробки с игрой. Купил в Европе– в Америку дорога заказана. Такое решение далось разработчикам нелегко, поскольку лишает геймеров, проживающих на разных континентах, возможности играть вместе со своими заокеанскими друзьями. Впрочем, таких – явное меньшинство, а для уменьшения лагов лучше жестко привязать игроков к ближайшим серверам.

Помимо английского языка, Age of Conan заговорит по-французски, по-немецки и, возможно, по-испански (про русский язык пока молчок). Привязки языковой ко-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Трудно поспорить, что персонажи Lineage II – одни из самых красивых среди тех, что встречаются в современных MMORPG. Понятно, что не менее трудно переделать обычных девушек в эльфиек или гномих. Тем не менее, это возможно. Свидетельством тому вторая серия Beauty in darkness – сверхудачная сентябрьская сессия косплея по Lineage II (**http://feature.mmosite.com/content/2007-10-15/20071015010851974,5.shtml**). Антураж, костюмы, оружие – все в точку, особенно у гномих. Сравните с унылым WoW-косплеем на том же сайте, и все станет понятно.

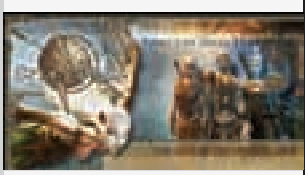


Codemasters Online лучатся от счастья – наплыв геймеров в бесплатную RF Online потребовал запуска нового сервера! Новый мир, прозванный Lumen, особенно подойдет для новичков, только-только скачавших игровой клиент. Как и на «старом» Novus'е, все выпущенные обновления, включая недавний Episode 2: The Pioneers of Novus, на Lumen'е имеются. Напомним, что главное достоинство RF Online – массовые поединки Faction vs. Faction.

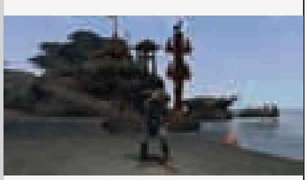
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



EA Mythic празднует этой осенью 6-ю годовщину Dark Age of Camelot (http://www.darkageofcamelot.com) – одной из первых 3D-MMORPG с масштабными Realm vs. Realm битвами. Увы, о каких-либо празднествах или турнирах не сообщается, разве что о сборе фанатов игры в Калифорнии и Техасе (США). Всем неамериканским поклонниками DAoC придется удовольствоваться письмом Криса Рабидо (Chris Rabideau), где кратко описаны 7 лет жизни, отданные Mythic и DAoC (http://www.camelotherald.com/more/3281.shtml).



Объявлена новая дата релиза The Chronicles of Spellborn (http://tcos.com) в Европе – первый квартал 2008 года. Дополнительное время взято на доводку игры из-за введения нового контента. Frogster Studios также подтвердили слухи о продаже лицензии на The Chronicles of Spellborn в Японию – за $1 млн. и долю в собранной с местных геймеров абонентской платы. Эта сделка по лицензированию всего лишь одной PC-игры стала рекордной для японского рынка.



Порталу MMORPG.com попали в руки скриншоты с бета-теста EverQuest II: Rise of Kunark – полюбоваться добычей можно в разделе Features (http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/gameId/2/setView/features). На снимках экрана стартового города Timorous Deep заметна модернизация игрового движка – обратите внимание на брызги от прибоя, обрушивающегося на скалы!

пии к локальным серверам, к счастью, не будет. Зато чрезвычайно забавная «шутка» придумана с игровой анимацией.

Age of Conan: Hyborian Adventures позиционируется как «игра для взрослых» с элементами эротики и насилия, что запрещено в некоторых странах. Чтоб обойти запрет, разработано специальное программное обеспечение, устанавливаемое на серверах и проходящее сейчас тестирование. Утилита в реальном времени и в привязке к местоположению игрока (!) будет оценивать каждое фривольное движение персонажей и, если оно легально в данной стране, показывать его всем, а если нет – то никто ничего и не увидит, как ни старайся. Понятно, что такое модерирование требует больших расчетных мощностей, и серверные кластеры пришлось дооснастить дополнительными машинами.

К концу года Funcom увеличит количество бета-тестеров до десятков тысяч. Однако тестирование все еще будет закрытым. Open beta Age of Conan начнется не раньше 2008 года.

3 Asda Story: сбылась мечта китайского фермера!

Вы сможете прокачивать чужого персонажа легально.

Корейская Game&Game сообщила, что закрытое бета-тестирование Asda Story (http://asda.gamengame.com) завершится 21 октября, после чего, если не случится неожиданностей, начнется долгожданный этап открытого тестирования.

Asda Story – типичная MMORPG в стиле аниме – примечательна, прежде всего, своей системой «Духовного Братства» (Soul Mate), благодаря которой двое геймеров могут заключить формальный союз и таким образом объединиться в боевую пару.

Каждая из «половинок» союза получает бонус, поскольку у объединения появляется возможность раздобыть и носить уникальные вещи и оружие, а также использовать доступные лишь в паре навыки и умения.

Но, как подчеркивают разработчики, главное заключается в том, что теперь наконец-то появилась легальная возможность использовать чужого персонажа: когда один из членов «Духовного Братства» отключается от Интернета, его герой поступает в распоряжение оставшегося в онлайне игрока. И наоборот! При этом никакой кражи паролей и аккаунтов можно не опасаться.

Попасть в Asda Story (http://www.AsdaStory.com) можно лишь зарегистрировавшись на сайте Game & Game (http://www.gamengame.com/gng/index.php).

4 Twelve Sky: доступ на небо открыт

Первые highlevel'ы получат награды.

Все любители мордобоя приглашаются на открытый бета-тест Twelve Sky (http://12-sky.aeriagames.com) – MMORPG, действие которой происходит в древнем Китае с непременным акцентом на боевых искусствах.

Старательных и умелых тестеров обещают наградить. Aeria Games сулит сотне тех, кто первыми доберется до 100-го уровня, «громадные призы» – 1000 Aeria Points (эквивалентно примерно $10). Фиксацией достижения станет присланный скриншот персонажа при условии подтверждения запечатленных на нем данных GM'ами. Если призовые деньги вас не впечатлили, то, возможно, доводами за загрузку клиента и участие в тестировании, станут некоторые особенности Twelve Sky. Например, неограниченный PvP, три типа ударов (в голову, туловище и ноги), азартные игры и виртуальный алкоголь, а также необычные навыки, вроде умения подкрасться к врагу, незаметно лазая по крышам.

5 Gods & Heroes: покойся с миром!

Теперь начинаем ждать Star Trek Online.

Увы, решение Perpetual Entertainment окончательно и бесповоротно – проект Gods & Heroes: Rome Rising (http://community.godsandheroes.com) закрыт навсегда. Вот, кстати, и объяснение загадочной серии увольнений не так давно постигших упомянутую студию.

Ролевую игру по Древнему Риму, по официальным объяснениям, закрыли из-за «необходимости существенных инвестиций для доведения качества Gods & Heroes до уровня современных игр». Это тоже не удивляет: разработка игры излишне затянулась и, конечно, движок успел «состариться».

Теперь все наличные ресурсы Perpetual Entertainment брошены на скорейшее создание Star Trek Online, а также на развитие собственной онлайновой платформы (которая не так давно была лицензирована BioWare для неизвестной пока MMORPG). СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

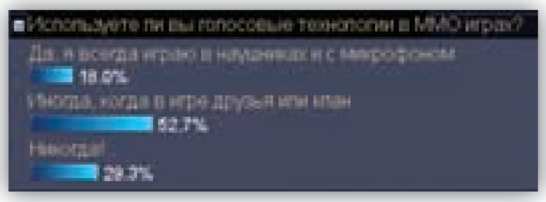
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
Voyage Century	http://www.voyagecenturyonline.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0

Опрос общественного мнения



С каким нетерпением мы ждали обновления, принесшего в World of Warcraft возможность голосового общения без каких-либо сторонних программ! Сколько часов и, не приведи господи, денег мы потратили на настройку и оплату голосового сервера для своей гильдии или клана! Но, может, это только мы с вами такие любители слушать нечеткие и прерывающиеся выкрики и сообщения друзей, вместо того чтобы спокойно набрать пару строк в чате?

Увы, признаемся, любителей голосового общения в MMORPG совсем мало – лишь 18% всегда надевают гарнитуру, садясь за любимую сетевую игру. Еще примерно половина делают это по настоянию клана или гильдии – это, несомненно, наш резерв.

И лишь треть никогда не испытывали счастья послать друга (в бой или еще куда...) хорошо поставленным командирским голосом. А зря!

Источник: MMORPG.com, опрошено 14 047 человек.


5

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



В «Мой Мир» можно переселить друзей из школы, института или блоггеров из Блоги@Mail.Ru.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 «Мой Мир» принял на борт первых обитателей

«Вышел в люди» очередной проект национальной почтовой службы Mail.ru. На этот раз в фазу публичного бета-тестирования вступила социальная сеть «Мой Мир» (**http://my.mail.ru**). Предполагаемая аудитория – друзья, одноклассники и однокурсники, коллеги, соседи и даже «твоя бывшая любовь и твоя будущая любовь».

Увы, отличительных особенностей у нового web 2.0 проекта пока нет. Помимо пополнения списков учебных заведений и друзей, новая социальная сеть предлагает размещать «фотографии и видеоролики, читать блоги, отвечать на вопросы, оставлять записи в гостевой книге».

Несложно предположить, что сетевая жизнь «Моего Мира» может оказаться весьма трудной и, конечно же, не из-за многочисленных багов, простительных на стадии отладки. Сетей такого рода, даже если ограничиться рамками Рунета, очень много. Вспомним хотя бы «Одноклассников.ru» (**http://www.odnoklassniki.ru**, 4 миллиона пользователей!), «ВКонтакте.ру» (**http://vkontakte.ru**, 2 миллиона), «Мой Круг» (**http://www.moikrug.ru**), «100 Друзей» (**http://www.100druzei.com**), «Все друзья» (**http://www.vsedruzya.ru**) и так далее.

Учитывая, что в России примерно 15 миллионов интернетчиков и далеко не все они жалуют социальные сети, пользователей может попросту не хватить. И все же шансы на успех сохраняются: разработчики просят всех желающих не скупиться на идеи, да и возможности Mail.ru по продвижению своих проектов сомнения не вызывают. Если пользователи предложат что-то оригинальное, а разработчики смогут удачно внедрить новшество, то не исключено, что через полгода-год мы увидим «Мой Мир» в пятерке лидеров...

«Мобильные Яндекс.Карты» – всё по-взрослому

«Мобильные Яндекс.Карты» (**http://mobile.yandex.ru/index.xml**) — новый бесплатный сервис Яндекса, позволяющий ориентироваться в городе с помощью сотового телефона, смартфона или коммуникатора. Пока (на время тестирования?) выложены карты лишь для семи городов: Москвы, Санкт-Петербурга, Краснодара, Уфы, Новосибирска, Екатеринбурга и Челябинска. По сравнению со старой версией «Карт для PDA» (**http://pda.maps.yandex.ru**) улучшилась «визуализация информации», а также появилась возможность отображения собственного местоположения на карте.

Что приятно, «Мобильные Яндекс.Карты» обладают той же функциональностью, что и «взрослые» «Яндекс.Карты», доступные с любого персонального компьютера (**http://maps.yandex.ru**). Можно найти дома, улицы и другие объекты, посмотреть снимки со спутника, узнать информацию о пробках на дорогах. Кроме этого, не составит труда и определение своего местоположения и направления движения, но только при наличии GPS-приемника (подключаемого, например, по Bluetooth).

Для работы с мобильными картами потребуется установить специальное приложение (около 100 Кбайт) и, конечно же, иметь доступ к мобильному Интернету (GPRS, но не WAP). Поддерживаются все современные мобильные устройства на базе Symbian, Windows Mobile и Java MIDP2.0 («современная java»). Объем трафика, загружаемого через GPRS-доступ, минимален благодаря тому, что скачиваются лишь просматриваемые пользователем области карты, которые затем сохраняются в памяти телефона.

1.4 млн. поисковых запросов ежеминутно

По подсчетам аналитиков из comScore и Nielsen/NetRatings, в августе 2007 года около 60% всех поисковых запросов пришлось на долю Google (**http://www.google.ru**). В количественном объеме это более 37 млрд. индивидуальных запросов.

На втором месте в мире по количеству запросов находится Yahoo с 8.5 млрд. в месяц, далее следует китайский Baidu.com с 3.3 млрд., Microsoft с 2.2 млрд. запросов и NHN с 2 млрд. запросов ежемесячно. Российские поисковики в рейтинг не попали.

Как подчеркивает портал CyberSecurity.ru (**http://www.cybersecurity.ru**), далеко не во всех странах Google правит бал. Так, в Китае лидером считается вышеупомянутый Baidu, в Германии позиции Google также неочевидны, а в России Google уступает «Яндексу».

Наибольшее внимание привлекает китайский Baidu, за относительно короткое время умудрившийся выбиться в лидеры мирового интернет-поиска. Впрочем, большинство специалистов согласны, что популярность Baidu обусловлена тем, что он изначально создавался как китайский и корейский поисковик, что, учитывая «сетевое население» Китая и Южной Кореи, дает проекту неплохой запас прочности.

БЛОГОСФЕРА

Glueck's blog

http://glueck.info



Кому читать:
тем, кто увлечен программированием, веб-дизайном и обожает всякие забавные девайсы.

Те, кто размещает онлайновые дневники не на общедоступных хостингах, вроде LiveInternet или LiveJournal, а покупает для дневника именной домен, почитают себя «элитой» блоггерского сообщества. Далеко не всегда это так, но достаточно часто stand-alone blog и в самом деле ведется интересной личностью. Таков и рецензируемый проект – Glueck в ненавязчивой форме рассказывает о новинках программного обеспечения, электронных книгах, альтернативных ОС и необычных устройствах, вроде подключаемого к USB-порту крошечного уничтожителя бумаг (USB Paper Shredder). Раз в месяц автор публикует обзоры лучших блогов – это читаем обязательно. Также многим понравится необычная энциклопедия Glueck's Wiki (http://glueck.info/wiki) – тут автор блога и его читатели собирают сведения обо всем (ga-ga!), что интересует современного пользователя Интернета.

«Все о гаджетах»

http://community.livejournal.com/all_gadget



Кому читать:
тем, кому не прожить без всяких цифровых штучек.

«Это волшебное слово – гаджет» – таков девиз этого коллективного блога, возраст которого превышает 2 года. Увы, особой популярности дневник так и не снискал (несколько сот читателей/писателей), а зря. Тут, в узком кругу, всегда помогут советом по выбору, например, коммуникатора или купят у вас ненужное устройство.

«MOSKVA FM: программа передач»

http://moskvafm.livejournal.com



Кому читать/писать:
тем москвичам, кто слушает радио круглые сутки.

Этот блог совсем молод – существует каких-то пару месяцев. Ведет его человек, причастный к очень интересному проекту MOSKVA FM (http://moskva.fm) – «первому независимому аналитическому ресурсу, позволяющему в режиме реального времени получать и обрабатывать статистические данные о вещании всех московских радиостанций в FM диапазоне». Для этого разработана особая технология распознавания музыкальных фрагментов, что позволяет собирать в автоматическом режиме информацию об эфире любой радиостанции Москвы.

Всего в базе данных материнского проекта 41 станция и более 7 тысяч артистов с 33 тысячами песен. Все эти песни (в том виде, как они звучали в эфире – с джинглами, комментариями ведущих и т.п.) можно прослушать в любой момент на сайте MOSKVA FM и узнать о них массу интересного – рейтинги популярности, количество исполнений и так далее.

Вы удивитесь: а зачем же тогда нужен блог? О, в нем совсем другие «песни»! Ведущий дневник MRJ оставляет заметки о самых интересных, на его взгляд, не песенных передачах московских радиостанций. В основном речь идет о жизни города и его обитателях, развлечениях, политике и спорте. Очень удобно, что каждая запись сопровождается ссылкой, по которой можно прослушать состоявшуюся передачу или дискуссию из архива сайта MOSKVA FM. Так что благодаря трудам блоггера ничего интересного мы не пропустим.

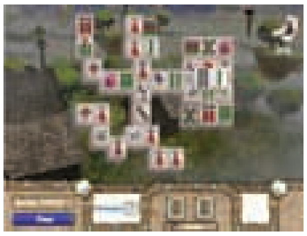
Мини-игры. Наш выбор

КОНЕК РАЗРАБОТЧИКОВ МИНИ-ИГР – ЭТО СИМУЛЯЦИЯ ПОПУЛЯРНЕЙШИХ НАСТОЛЬНЫХ ЗАБАВ. КАРТОЧНАЯ И ДОСОЧНАЯ КЛАССИКА, А ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЕ ВОСТОЧНЫЕ ИГРЫ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫ ТЕМ, ЧТО ОСВАИВАТЬ ИХ НЕ НАДО. КАЗУАЛ ИЗ КАЗУАЛОВ СУМЕЕТ СЫГРАТЬ В МАДЖОНГ, ШАХМАТЫ ИЛИ В ДУРАКА…

AERIAL_MAHJONG

http://www.mooarcade.com/games/play-6588-Aerial_Mahjong.html

Ну какой Восток без маджонга? Не горюйте, самый красивый вариант перед вами. Если кто позабыл правила – напоминаем. Помечая фишки с одинаковым рисунком для удаления необходимо разобрать до конца всю кучку. Обязательное условие: у парных фишек должно быть свободно две стороны.



3D REVERSI

http://ogl.ru/flash/play/1222

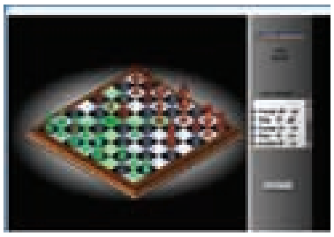
Английские Реверси (в Японии – «Отелло») – игра для двоих на доске 8х8 с использованием 64 фишек, окрашенных с двух сторон в разные цвета. Выставляя на поле фишки своего цвета, мы «перекрашиваем» зажатые между ними фишки соперника. Верная тактика – прорыв на край и в углы доски.



FLASH CHESS 3D

http://flashpark.ru/flash/1126/flash_chess_3d.html

Flash Chess 3D унаследовала от предшественника выбор глубины анализа позиции (Shallow или Deep), запись ходов и достаточно приличный AI. Главное отличие от Flash Chess – объемная доска. Если это вам неудобно – играйте в «старые» шахматы (http://mamadu.ru/games2/chess/index.htm).



POKER

http://flashpark.ru/flash/208/poker.html

Промо-флэшка имитирует покер в компании с героями одного из телешоу Comedy Central. Шума и смеха очень много, но правила игры, к счастью, от этого никак не изменились. Делаем ставки (до $10) и меняем карты в попытке собрать как можно более высокую покерную комбинацию из 5 карт.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 66 блог-хостингов).

1.	LiveInternet http://www.liveinternet.ru	(63 тыс. записей/день, +8 тыс.)
2.	LiveJournal http://www.livejournal.com	(36 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru http://blogs.mail.ru	(23 тыс. записей/день, +6 тыс.)
4.	Diary.ru http://www.diary.ru	(13 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	LovePlanet.ru http://loveplanet.ru	(7 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Beon.ru http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

Еще один значимый момент интернет-поиска – его финансовая отдача. Здесь лидер все тот же Google, который рапортует о ежегодном 30%-ном приросте выручки от продажи услуг, связанных с поиском.

Мусора в почте не стало меньше. И уже не станет?

Антивирусная «Лаборатория Касперского» (**http://www.spamtest.ru/document?pubid=208050383&context=1**) опубликовала отчет «Спам в августе-сентябре 2007 года». Порадоваться, увы, нечему: в отчетном периоде доля спама уверенно держалась на уровне 75-80% всего почтового трафика Рунета.

Меньше всего спама случилось 6 сентября – 68.1%, а максимальная активность пришлась на второе сентября, когда доля рекламного и прочего мусора в почтовом трафике составила 89%.

Пятерка лидирующих тематик выглядит так:

«Медикаменты, товары/услуги для здоровья» – 28.6%
«Образование» – 11%
«Компьютеры и Интернет» – 10.3%
«Отдых и путешествия» – 8.1%
«Услуги по электронной рекламе» – 6.1%

Лидерство «Медикаментам, товарам/услугам для здоровья» обеспечено, в основном, англоязычными письмами, рекламирующими виагру. А вот в «Образовании», «Отдыхе и путешествиях» и «Услугах по электронной рекламе» активничают русскоязычные спамеры.

Впервые за последние полгода из лидирующих спам-тематик ушло «Компьютерное мошенничество» (фишинг, «нигерийские» письма, поддельные уведомления о выигрыше в лотерею и т.п.).

MeeMix: персональное радио в Интернете

Израильский MeeMix (**http://www.meemix.com**) пока продолжает скрываться от публики – услугами этого музыкального интернет-радио могут наслаждаться лишь приглашенные бета-тестеры. Каждый счастливчик, заимевший доступ к MeeMix, волен пригласить еще 15 человек, так что аудитория этого сервиса потихоньку пополняется (в Сети есть несколько форумов, где раздаются заветные приглашения).

На первый взгляд, для своей целевой аудитории (15-35-летние обитатели Интернета) MeeMix не предлагает ничего оригинального – по запросу формируется потоковое музыкальное вещание, ориентированное на «текущее состояние души» слушателя. Обычно пользователь указывает стартовую песню или некие параметры (настроение, жанр и т.п.), а затем искусственный интеллект сервиса подбирает нужные композиции и формирует персональную радиостанцию.

По такому принципу уже работает немало сетевых радио-сервисов формата Web 2.0: Pandora (**http://pandora.com**), Last.fm (**http://last.fm**) или Musicovery (**http://musicovery.com**). Конкуренция в нише, которую хочет занять MeeMix, очень высока.

Основные козыри MeeMix – глубокий анализ песен по многим параметрам (как у Pandora), отличная работа движка по подбору композиций, учет предпочтений пользователя (впрочем, худший, чем у Musicovery) сочетаются с элементами социальной сети (комментарии композиций, совместное обсуждение звучащей на канале песни и т.д.). В итоге, по отзывам тестеров, подбор песен на персональном радио оказывается почти безупречным. **СИ**

Бесплатная браузерная игра номера

«ВОЛЧЬИ ЗЕМЛИ»

ВЕРДИКТ 6.5

- ЖАНР: MMORPG
- РАЗРАБОТЧИК: WolfLands Ltd.
- ОНЛАЙН: http://www.wolflands.ru

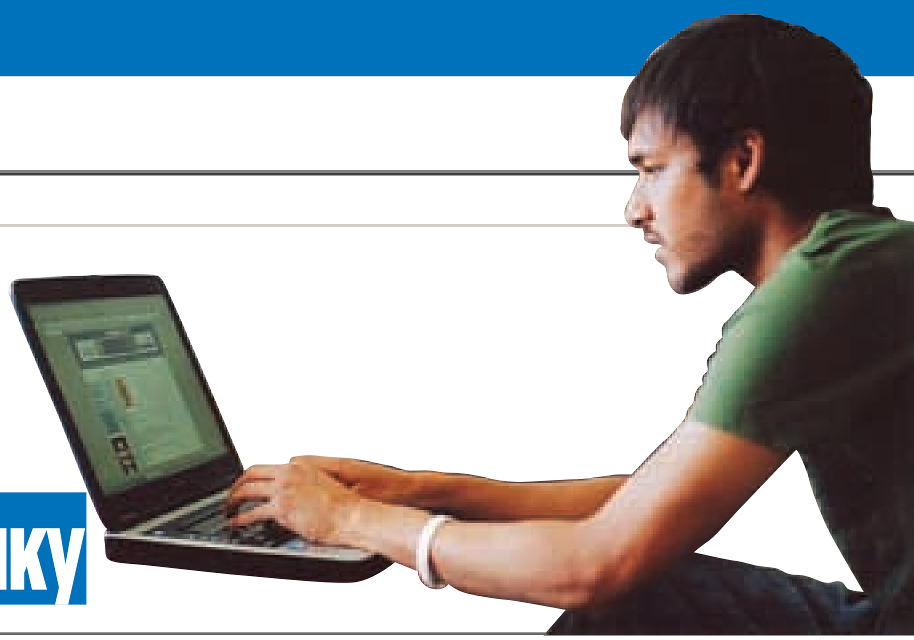
Разработчики «Волчьих земель» убеждены, что создали «игру нового поколения», которая «отличается от остальных игр своей уникальностью в некоторых решениях развития персонажа, как в стратегическом, так и в тактическом направлении». Возможно, так оно и будет в скором или отдаленном будущем, а пока WolfLands мало чем выделяется из сонма «бойцовских» браузерных RPG с SMS-сервисами.

Уже при регистрации нас поджидает сюрприз – необходимо сразу выбрать между тремя расами: эльфы, орки или люди. А также определиться с классом единственного законного персонажа – всего классов было 6 (Воин, Варвар, Священник, Монах, Ассасин и Рейнджер). Я остановился на изначально мощном Орке (бонусы к силе, здоровью, ловкости) и сделал его Священником. И, похоже, не прогадал. Мало того что персонаж немного быстрее восстанавливал потерянное здоровье и залечивал травмы, так еще и имел Смертельное слово – 20%, что перед началом битвы у противника останется всего 1 очко здоровья…

Но все это выяснилось намного позже, а непосредственно при попадании на «Волчьи Земли» нас ждет процедура кастомизации героя. Во-первых, необходимо распределить 20 стартовых очков по основным параметрам героя (сила, ловкость, удача, здоровье, знание, мудрость и сопротивление). Во-вторых, не забудьте настроить почти два десятка «Навыков». Впрочем, возможностей их улучшения сущий мизер – всего 8 очков. Все манипуляции проводятся в разделе «Персонаж» (иконка правее середины экрана) и, понятное дело, стартовых очков для создания мощного бойца явно мало. Пора браться за дело! Попав в «Волчьи Земли», мы оказываемся в городе Лювил. Здесь, вполне традиционно, имеется Храм (где желающие молятся различным богам), Лавка (покупаем полезные вещи), Таверна (чат, где отдыхаем и слушаем последние сплетни о городских делах) и другие здания.

Самое (единственное?) полезное для начинающего бойца – это, несомненно, Арена. Только тут мы сможем заработать деньги и получить опыт, сразившись с другими игроками или же с собственной тенью. Увы, но пока в «Волчьих Землях» нет ни квестов, ни монстров, существует лишь одна возможность заработать на жизнь и приличную экипировку – драться на Арене и выигрывать. Или достойно проигрывать – проигрыши приносят не только огорчения, но и… опыт с деньгами.

На низких уровнях прокачка не отнимает много времени. Достаточно провести несколько удачных боев (или очень много неудачных…), и персонаж уже на втором уровне. Каждый взятый level-up приносит не только опыт и бонусные очки, но и деньги. Распоряжаться скудными средствами следует экономно – прежде всего, купите в Лавке хоть какое-то оружие. Если оно у вас уже есть, то не тратьте время и восстановите здоровье в Больнице или отправьтесь на молитвы в Храм. Уже на этом этапе вы можете подыскать подходящий Клан и вступить в него. Те, кто ждет еще каких-то подробностей об игровом процессе или рассказа об упомянутых в начале «особенностях» игры, будут разочарованы – их пока нет. Возможно, за время подготовки текста к печати многое изменится в лучшую сторону: появляются новые монстры, квесты, игровые персонажи. Разработчики обещают не дремать.



Футбол с геймпадом в обнимку



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Стильный, но «пустой» официальный сайт на плохом русском языке.

2 Симпатичный и легкий дизайн fifas.net вызывает желание исследовать все его разделы.

3 Аскетичный, но информационно насыщенный fifasoccer.ru – рай для фаната футбольных симуляторов.

4 FIFPlay – настоящая Мекка истинных поклонников игры, желающих влиять на развитие любимого сериала.

В стане футбольных симуляторов уже много лет нет единоличного лидера. Пальму первенства цепко ухватили и тянут в свою сторону две серии: FIFA и Pro Evolution Soccer. Сказать наверняка, какая лучше, сложно. Загвоздка в том, что перед нами два разных подхода: одна игра подкупает простотой и динамичностью, другая – достоверной симуляцией и натуральностью действия. Такое положение дел только радует – здоровая конкуренция подстегивает разработчиков стараться и делать проекты все лучше и лучше.
В случае с FIFA усовершенствованием нередко занимаются фанаты – на фан-сайты выкладываются обновления составов, патчи, корректирующие сложность игры, и много других полезных вещей. Именно таким ресурсам мы уделим в обзоре максимум внимания.

Бездарный официоз

Начнем, как водится, с официального сайта FIFA 08 (**http://www.fifa08.ea.com/ru**). Информации на нем, прямо скажем, немного: новости, три обучающих видеоролика, несколько десятков скриншотов, краткое описание игры и «дневники разработчиков». Последние, очевидно, переводились программой-переводчиком и почти не правились, иначе как объяснить фразы типа «Переключившись на режим Advanced, зайдите в SoccerAcademy, чтобы посмотреть дополнительное управление. Soccer Academy – этоинтерактивнаяобучающаясистема» (орфография и пунктуация оригинала сохранены). Очевидно, кому-то было лень напрягаться – наверное, именно по этой причине весь ресурс получился таким «пустым». Ставим двойку!

Русские фанаты наступают!

Перейдем к любительским ресурсам. Самый «раскрученный» – это, вне всякого сомнения, FIFPlay (**http://www.fifplay.com**). Сайт сплотил вокруг себя огромную армию игроков и в силу этого получил определенное влияние на разработчиков. Неудивительно, что здесь часто проводятся опросы: например, о том, какую лигу включить в следующую часть игры или чего игре не хватает. Знаете, как можно улучшить управление? Видите ошибки в составах? Придумали инновационный режим? Все предусмотрено – на FIFPlay есть специальная форма, через которую можно отправить в EA Sports интересную идею (**http://www.fifplay.com/ideas_fifa09**). Часть пожеланий впоследствии действительно учитывается, так что можно утверждать, что к сетевому сообществу на FIFPlay в EA прислушиваются. Заядлым поклонникам футбольных симуляторов будут интересны интервью с создателями конкурирующих проектов (**http://www.fifplay.com/interviews_fifrival**) – Sensible Soccer, Premier Manager и других. Есть, разумеется, и тексты бесед с сотрудниками EA Sports (**http://www.fifplay.com/interviews**) – увы, все только на английском языке…
Небезынтересен и ресурс с подозрительно схожим названием – FifaPlay (**http://www.fifaplay.co.uk**). Тут есть исключительно полезные вещи. Первая – галерея, в которой размещены скриншоты из разных версий игры, в том числе и созданной для PlayStation 3 (**http://www.fifaplay.co.uk/gallery/5.html**). Владельцам PC вряд ли удастся обозревать такую приятную графику без слез сожаления. Вторая полезная вещь – форум (**http://www.fifaplay.co.uk/forum/index.php**). Он сравнительно малопосещаемый – открылся-то совсем недавно, – но очень занятный. Уже сейчас можно поучаствовать в дискуссиях о Лиге чемпионов, нововведениях в FIFA 08 и многом другом. Если темпы раскрутки FifaPlay сохранятся, то очень скоро мы получим еще один серьезный ресурс для поклонников виртуального футбола.
Большую активность проявляют наши с вами соотечественники – на просторах Рунета есть несколько отличных сайтов, посвященных FIFA.
В первую очередь это, конечно, универсальный Fifasoccer (**http://fifasoccer.ru**). Новостной блок? Самый оперативный: информация о выходах демоверсий, патчей и утилит появляется быстрее, чем где бы то ни было. Файловый архив (**http://fifasoccer.ru/files**)? Лучший среди аналогич-

Wikipedia: FIFA и ее история

Порыскав по сетевой Wikipedia (http://ru.wikipedia.org/wiki/FIFA), мы, как обычно, нашли уйму интересной информации о FIFA – причем не только об игровой серии, но и о самой организации. Ограничимся парой цитат.
«Международная федерация футбольных ассоциаций (фр. Federation Internationale de Football Association, сокр. FIFA, в русской транслитерации ФИФА) – управляющая всем мировым футболом структура. Штаб-квартира ФИФА находится в швейцарском городе Цюрихе. Нынешний президент организации – Зепп Блаттер.
Необходимость в создании единой организации для управления всем мировым футболом стала очевидной в начале XX века с увеличением количества и популярности международных футбольных соревнований. Изначально процесс проходил под руководством английской футбольной федерации, но в итоге основать ФИФА решили семь других европейских стран. ФИФА создана в Париже 21 мая 1904 года; именно место основания стало причиной того, что в общепринятых полном и сокращенном названиях используется французский язык. Первым президентом ФИФА был Робер Герен».
О играх-симуляторах в русскоязычном сегменте Wikipedia информации не обнаружилось, но знающие английский найдут историю серии FIFA, краткое описание достоинств каждой части и кое-что еще в небольшой статье (http://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_Series).
О FIFA 08 в сетевой энциклопедии есть отдельная заметка – http://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_08.

1


2






ных ресурсов! Полезности есть для каждой игры серии FIFA, а также похожих проектов – Sensible Soccer, Pro Evolution Soccer. На момент написания обзора, когда FIFA 08 только-только вышла, геймеров уже ждала утилита для переключения и стилизации всплывающих окон в игре. Навскидку – для FIFA 07 тут размещены патчи, полностью обновляющие составы команд, твикер для правки всех игровых данных, включая характеристики спортсменов, дополнительные варианты внешности футболистов. Дальше – форум (**http://fifasoccer.ru/forum**). Он просто гиперпопулярный: активных участников больше 3 тысяч, а количество оставленных ими сообщений вот-вот перевалит за отметку в 230 тысяч! Трудно поверить, но на схожих западных ресурсах посещаемость куда скромнее – видимо, футбол у нас любят больше… Также советуем обратить внимание на коллекцию flash-игр (**http://fifasoccer.ru/flash**) – там есть несколько забавных экземпляров.

Сайт FIFAS.RU (**http://www.fifas.ru** или **http://www.fifarus.net**) интересен в основном тем, что тут организовываются турниры по разным версиям FIFA, в том числе и по самой свежей. Призы, конечно, чисто символические – шестизначные номера ICQ, например, – не в том суть. Главное – возможность сыграть с настоящими любителями виртуального футбола и – при должной сноровке – показать всем, где раки зимуют. Если интересно, ознакомьтесь с регламентом (**http://www.fifarus.net/forum/index.php?showtopic=70**) и начинайте тренировки.

Напоследок обратим внимание на российский портал по футбольным симуляторам FifaX (**http://fifax.ru**). Популярность сайта все время на хорошем уровне по многим причинам, не последней из которых является наличие утилит для взлома игр. А вот полезной информации тут почти нет – разве что патчи появляются оперативно, но их можно найти и на Fifasoccer. Гораздо интереснее форум (**http://forums.fifax.net**), где собираются люди со всех уголков земного шара, имеющие кардинально разные взгляды на проблемы мирового футбола и посвященные ему компьютерные игры. Конечно, рекордно огромное количество сообщений – больше 300 тысяч – связано именно с мультиязычностью форума, и если взять только русский сегмент, то показатели будут куда меньшими, но не в этом суть. Главное, что общаться здесь, как выяснил на личном опыте автор обзора, чертовски интересно.

Открытые бета-тесты ноября

ТЕМ, КТО УВЕРЕН, ЧТО ЕСЛИ СКРЕСТИТЬ RAGNAROK ONLINE И DIABLO, ПОЛУЧИТСЯ НЕЧТО ФЕНОМЕНАЛЬНОЕ И НЕБЫВАЛОЕ, РЕКОМЕНДУЕМ «ДЕРЖАТЬ РУКУ НА ПУЛЬСЕ» MMORPG SECRET OF THE SOLSTICE (HTTP://WWW.OUTSPARK.COM/SOS). В ЭТОЙ БЕСПЛАТНОЙ ЗАБАВЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ, ВЗЯТЫХ ИЗ ПЕРВОЙ ИГРЫ И ВЖИВЛЕННЫХ В ГЕЙМПЛЕЙ ВТОРОЙ. ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЮ, ЧТО «SECRET OF THE SOLSTICE НАХОДИТСЯ В ФАЗЕ ЗАКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ», МЫ, КОНЕЧНО НЕ ВЕРИМ И ПРАВИЛЬНО ДЕЛАЕМ. СКАЧАТЬ 633 МБАЙТ КЛИЕНТА, ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ АККАУНТ И ПОПРОБОВАТЬ ЭТУ ДВАЖДЫ ЖЕЛАННУЮ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ИГРУ МОЖЕТ СЕГОДНЯ ЛЮБОЙ ГЕЙМЕР. НО ТОЧКУ МЫ НА ЭТОМ НЕ СТАВИМ И С КОМПАНИЕЙ OUTSPARK НЕ ПРОЩАЕМСЯ. ТЕХ, КТО УСТАЛ ОТ ВСЯКИХ ИГРОВЫХ СЛОЖНОСТЕЙ И, БОЖЕ УПАСИ, ПРЕМУДРОСТЕЙ, МИЛОСТИ ПРОСИМ НА ТЕСТИРОВАНИЕ ОБЛЕГЧЕННОЙ FIESTA ONLINE И ДРУГИХ КАЗУАЛЬНЫХ MMO.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Fiesta Online

Корейский издатель Outspark представил широкой общественности переведенную на английский язык Shine Online – азиатскую казуальную MMORPG второго эшелона. Shine Online в Китае принимали очень неплохо. В публичном бета-тесте участвовало почти 600 тысяч геймеров, а приуроченная к релизу рекламная кампания проходила в 20 тысячах интернет-кафе Поднебесной и принесла соответствующие дивиденды издателям.

Для «продвижения на Запад» проекту сменили название на Fiesta Online (**http://www.outspark.com/fiesta**), но суть не поменялась – эта бесплатная игра представляет собой все тот же онлайновый ролевик в японском анимешном стиле: большеглазые герои носятся с громадными мечами, им противостоят толпы таких же симпатичных и ярко раскрашенных монстров, а от графических эффектов без привычки можно ослепнуть.

В общем, любители аниме рыдают от счастья, особенно их женская половина – игра имеет упрощенный геймплей и интуитивный интерфейс, так что ее освоение младшими школьниками и слабым полом – вопрос очень короткого времени.

Любителям активного общения и социализации Fiesta Online также, несомненно, приглянется. Помимо глобальных квестов, выполнение которых требует соединенных усилий многих геймеров, у игры есть еще пара особенностей, подталкивающих к тесному общению, например, система «Учитель-ученик» или опции по Guild Growing. Из курьезов отметим Weapon Titling: если убить нужное число монстров определенным типом оружия, то оно приобретает название, вроде «Меч, истребитель орков».

Как вы уже поняли, Fiesta Online – не сверхтехнологичная игра, но ее движок удовлетворится лишь Pentium IV 2 ГГц, 1 Гбайт RAM и видеокартой типа Radeon 9200. Загрузка игрового клиента особых проблем не составит – каких-то 600 Мбайт.

5th Street

В 2005 году китайская Suzhou Snail Electron Company (Snail Game) совместно с Университетами Шанхая и Жейджана в рамках гранта Департамента информации создала национальный игровой движок «Навигатор». В том же году специальная госкомиссия признала «Навигатор» одним из лучших достижений китайской электронно-информационной индустрии. На базе «Навигатора» создано несколько игр, включая известный не только в Китае Voyage Century (битвы на море и суше) и умопомрачительный многопользовательский танцевальный автомат 5th Street (**http://www.hanghai.com/english/default.htm**).

Главное отличие казуального и виртуального танцпола 5th Street от схожих проектов – размах. Вместо нескольких игроков, «запертых» в небольшой комнате, мы имеем до 30 геймеров, соревнующихся в умении двигаться в такт музыке под руководством NPC-лидера. Плюс отменная анимация – 5 видов современных молодежных танцев (хип-хоп, брейк и т.п.), разложены на 10 «паков» по 5 однотипных па (танцевальных движений). Анимируя движения персонажа, компьютер выбирает произвольное па из нужного пака, и танец всякий раз выглядит немного иначе.

Обращаем внимание тестеров – попасть в эту игру не так уж и просто, особенно если китайский язык вам малознаком. На момент написания обзора англоязычный сайт 5th Street работал нестабильно и размещенная там ссылка на клиентскую часть игры (1.39 Гбайт) срабатывала через пень-колоду. Скорее всего, это связано с тем, что к тесту привлекаются в первую очередь азиатские пользователи, а потому загрузку лучше производить по этой ссылке: **http://aoa.hanghai.com.lxdns.com/5street0.55.exe** или с китайского зеркала 5th Street (**http://5jq.hanghai.com**, раздел Download).

Kicks Online

Kicks Online (**http://www.gametribe.com/gt/show.do**) – это бесплатная футбольная MMO от корейской Entermate. На родине игра стартовала более года назад и показала, мягко говоря, посредственный (для Азии!) результат – 300 тысяч регистраций.

Теперь у Kicks Online открывается второе дыхание – бета-тестирование проходит англоязычная версия. Как и в оригинальной игре, перед нами предстает симулятор уличного футбола с элементами RPG. Помимо различных тактик (порядок передачи мяча в команде, разделение на защитника и нападающих и т.п.), игрокам придется прокачивать навыки владения мячом (зависят, понятное дело, от набранного опыта).

Матчи проходят в трех режимах – от 3x3 до 5x5, и в самых «неподходящих» местах: на крышах, посреди проезжей части дороги или в пустующих цехах. Графика очень стильная: от вездесущего аниме, конечно, никуда не деться, но придумано и нарисовано все как-то очень правильно. Порадовал приличный набор одежды для персонажей, четко соответствующей духу уличного футбола.

Трудностей с освоением Kicks Online не возникнет ни у кого, включая самых казуальных бета-тестеров. Игровой клиент невелик – 473 Мбайт. СИ









1 Secret of the Solstice – Diablo в стиле аниме?.. А почему бы и нет!

2 Fiesta Online – одна из немногих ролевых игр, созданных с прицелом на женщин – онлайновых геймеров.

3 5th Street отличает не только неплохая анимация, но и широкий выбор модных аксессуаров и одежды для танцоров.

4 В английской версии Kicks Online есть одна незадача – собрать нужное на матч количество игроков.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



ОРУДИЕ СРАЖЕНИЯ

Сомневаться в популярности онлайн-платформы World of Warcraft глупо. Компания Ideazon позволяет фанатам доказать свою преданность игре и облегчить процедуру управления. Мы уже рассказывали о линейке контроллеров под названием ZBoard. В нее входят специальные клавиатуры для игры в Doom, Counter-Strike и Resident Evil – теперь же очередь дошла и до Warcraft. Клавиатура оборудована парой USB-портов и программируемыми кнопками. Помимо стандартной раскладки, здесь предусмотрена отдельная панель, где каждая клавиша сопровождается надписью с описанием действия. Мало того, под панелью функциональных кнопок предусмотрена памятка со списком эффектов. Все кнопки можно программировать. На них можно вешать создаваемые в игре макросы и конфигурировать под определенный стиль игры. Имеется возможность переключать режимы коммуникации: гильд-чат, чат группы или шепот. Доступ к информации по персонажу, талантам, квестам и способностям – все это можно делать всего одним нажатием. Клавиатура складывается в три раза, и ее удобно носить с собой в рюкзаке или сумке.

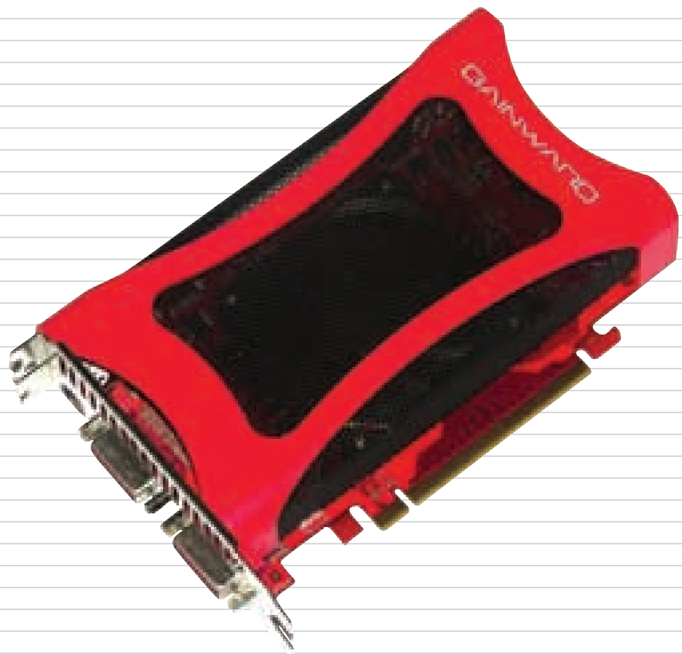


ВЕСЕЛАЯ ДАКТИЛОСКОПИЯ

Компания Apacer занимается выпуском мобильных носителей на базе флеш-памяти, но не собирается штамповать похожие друг на друга продукты. Например, в октябре этого года состоялся анонс USB-хранилища Handy Steno AH620. Особенности новинки – полная защита цифровой информации с помощью новейших технологий распознавания отпечатка пальца, шифрования данных и разделения памяти на общий и личный сектора. Производитель гарантирует, что если флэшка потерялась или украдена, все важные данные, хранящиеся в памяти, не будут использованы посторонними лицами. Устройство может запоминать до 10 отпечатков пальцев, а также обеспечивать дополнительную защиту данных с помощью прилагаемого ПО. Новинка представляет собой металлический корпус с кожухом из долговечной резины. Помимо этого, цельный дизайн новинки решает проблему вечно теряющихся колпачков: у этой модели таковых нет.

ЧЕТКИЕ ВИДЕОКАРТЫ

Семейство видеокарт NVIDIA GeForce 8500/8600 обладает возможностью вывода звука по интерфейсу DVI/HDMI. Для корректной работы от системы требуется наличие разъема S/PDIF на системной плате. Компания Gainward решила не отметать возможность вывода звука и изображения посредством HDMI-разъемов и выпустила серию продуктов на базе графического процессора NVIDIA GeForce 8600 с требуемыми разъемами. Интересно, что видеокарты, готовые поступить в продажу под кодовым именем Bliss работают на более высоких частотах и оснащены фирменной системой охлаждения. Например, Gainward Bliss 8600GTS-512-HDMI-DVI трудится на 675 МГц по чипу и 2000 МГц по памяти. Система охлаждения выполнена в необычном формате, так что сама плата имеет все шансы стать популярной не только среди любителей высоких скоростей, но и ценителей красивого в сфере IT-индустрии.





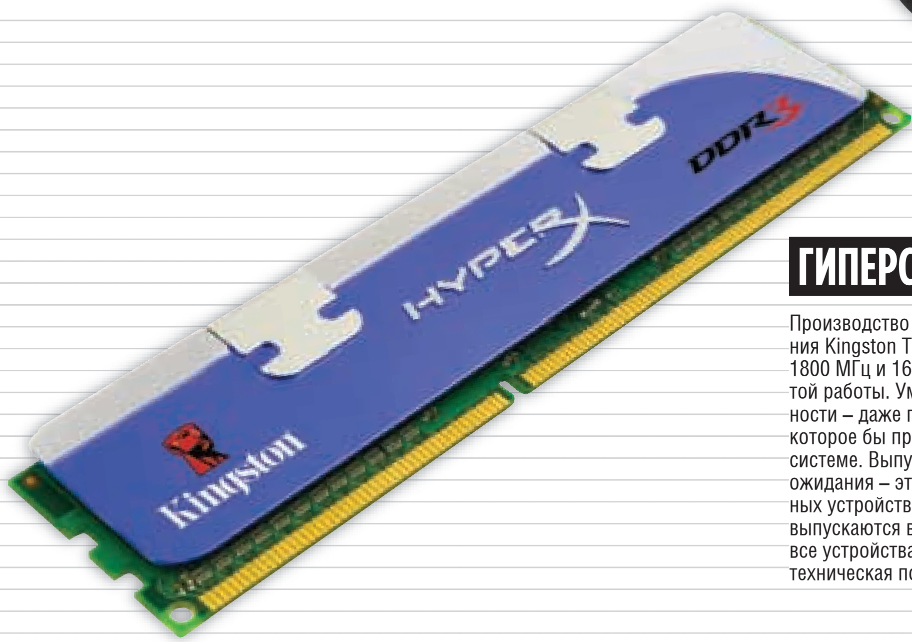
БОЛЬШОЙ И ПЛОСКИЙ

Цены на ЖК-мониторы падают, так что стоит присмотреться и к моделям с большой диагональю. Компания Eizo выпускает красивые дисплеи с широким функционалом. Совсем недавно под этой маркой был представлен монитор Eizo FlexScan SX3031W с диагональю 30 дюймов. Отметим, что помимо этого занимательного фактора, модель отличается неплохими техническими характеристиками. Дисплей FlexScan SX3031W поддерживает подключение по двум DVI-D (с поддержкой HDCP), позволяет выводить изображение в формате UXGA (1200x1600), WQXGA (2560x1600), или WUXGA (1920x1200). Естественно такое решение будет интересно не только обладателям персональных компьютеров, но и фанатам консолей. Время отклика матрицы по критерию GtG равно 6 мс, углы обзора находятся на уровне 178 градусов по обеим осям, а контрастность модели определяется соотношением 900:1. Модель оснащена встроенным USB-хабом на два порта. Монитор появится на рынке в декабре этого года и будет стоить около $2500.

СЛУШАЕМ И НАСЛАЖДАЕМСЯ

Компания Creative в первую очередь известна звуковыми платами. Продолжая следовать линейке решений для работы со звуком, совсем недавно была представлена серия наушников. Предназначенные для различных категорий потребителей EP-210, EP-220, EP-240, EP-510, HQ-1900, HS-900 и Fatal1ty Gamer Headset удовлетворят даже самых взыскательных пользователей. Из этого набора стоит выделить решения для геймеров – Creative HS-900 и Creative Fatal1ty Gamer Headset. Модель Creative HS-900 была разработана специально для любителей компьютерных игр. Она создана из высококачественных авиационных материалов, что обеспечивает легкость и определенный запас прочности. Неодимовые магнитные динамики гарантируют отличное воспроизведение звука, что позволяет использовать наушники не только для игр, но и просмотра фильмов, а также прослушивания музыки. Шумопоглощающий микрофон, прилагающийся в комплекте, делает возможной четкую передачу голосовых команд. Для профессионалов предлагается комплект Creative Fatal1ty Gamer Headset. Эргономичный дизайн с бархатными подушечками и легкий вес делают эти наушники удобными для многочасовых игр. Благодаря высококачественным динамикам они создают потрясающий эффект присутствия, а шумопоглощающий микрофон может быть при желании отключен и не будет мешать в игре, где голосовая коммутация не требуется.



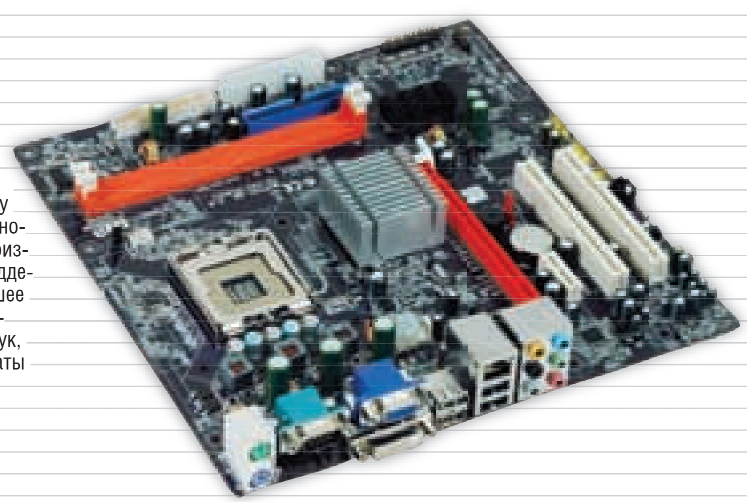


ГИПЕРСКОРОСТЬ

Производство модулей стандарта DDR3 набирает обороты. На этот раз отличилась компания Kingston Technology, выпустив высокопроизводительную память. Планки HyperX DDR3 1800 МГц и 1625 МГц обладают уменьшенным временем ожидания и повышенной частотой работы. Уменьшенное значение CAS обычно приводит к повышению производительности – даже при низкой скорости работы модуля – без увеличения рабочей температуры, которое бы привело к необходимости дополнительного охлаждения в высокочастотной системе. Выпуск модулей памяти Kingston HyperX 1625 МГц с уменьшенным временем ожидания – это уже третья попытка компании Kingston выйти на рынок высокочастотных устройств памяти DDR3 такого уровня. Модули памяти HyperX 1800 МГц и 1625 МГц выпускаются в виде модулей объемом 1 Гбайт и комплектов памяти объемом 2 Гбайт. На все устройства памяти Kingston предоставляется пожизненная гарантия и круглосуточная техническая поддержка. Цена планок на данный момент не известна.

ПЛАТФОРМЫ В МАССЫ

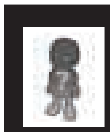
Наибольшей популярностью среди потребителей пользуются системные платы среднего уровня. Бюджетные не дают приличного функционала, а топовые решения стоят слишком дорого. А потому компания Elitegroup Computer Systems (она же ECS) представила платформу ECS GF7100PVT-M, основанную на чипсете со встроенной графикой NVIDIA GeForce 7100. Она обеспечит превосходную производительность в мультимедийных приложениях пользователям платформы Intel. GF7100PVT-M поддерживает новые процессоры Intel 45-нм, а также Core 2 Quad (95W) и Core 2 Duo, предоставляя лучшее решение для создания высокопроизводительного ПК. Модель очень функциональна, – к вашим услугам дополнительный слот PCI-E x16, установка до 8 Гбайт памяти DDR2 800, 8-канальный HD-звук, контроллер Gigabit LAN и порты SATA II с поддержкой RAID 0/ 1/ 0+1/ 5. Графическое ядро этой платы способно выводить видео высокой четкости, которое становится все более популярным.





ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Официально о выпуске системной платы нового поколения от Foxconn было объявлено 10 октября 2007 года. Эта материнская плата высокого уровня для настольных ПК стала новейшим дополнением в линейке Foxconn Digital Life, которая предоставляет энтузиастам широкий набор интерфейсов и богатые возможности для цифровых развлечений. Полностью твердотельный конденсатор и ферритовый фильтр в контуре питания повышают надежность компонентов и обеспечивают работу на более высоких частотах с меньшим выделением тепла, где ключевым фактором является разгонный потенциал. Фирменный дизайн термальных трубок (Cool Pipe) эффективно отводит тепло от компонентов северного и южного моста и модуля VRM, а с помощью дополнительного малошумного вентилятора на радиаторе северного моста и настроек BIOS можно достигнуть оптимальной конфигурации. Для энтузиастов плата также имеет кнопки CMOS и On/Off/Reset, утилиту мониторинга и разгона системы на базе Windows FoxOne и широкие возможности настройки BIOS через меню Fox Central Control Unit (FCCU). Более подробно ознакомиться с устройством мы сможем лишь после появления продукта на российском рынке.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ДОМАШНИЙ НЮРБУРГРИНГ

В ПОИСКАХ ИГРОВОГО РУЛЯ

НЮРБУРГРИНГ (НЕМ. NURBURGRING) — ГОНОЧНАЯ ТРАССА В ГЕРМАНИИ, РЯДОМ С ПОСЕЛКОМ НЮРБУРГ. С 1927 ГОДА И ПО СЕЙ ДЕНЬ ТАМ ПРОВОДЯТСЯ ГОНКИ ФОРМУЛЫ-1, GP2 И ДРУГИХ КОЛЬЦЕВЫХ СЕРИЙ АВТОСПОРТА. НАХОДИТСЯ ОНА ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО 70 КИЛОМЕТРОВ К ЮГУ ОТ КЕЛЬНА И 100 КИЛОМЕТРОВ К СЕВЕРО-ЗАПАДУ ОТ МАЙНЦА. И ПОПАСТЬ ТУДА КРАЙНЕ ПРОБЛЕМАТИЧНО! ПОТОМУ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ВЫСОКИХ СКОРОСТЕЙ ЕСТЬ ЛИШЬ ОДИН ЕДИНСТВЕННЫЙ ДОСТУПНЫЙ ВАРИАНТ – ЗАРЯДИТЬ ДИСК GRAN TURISMO 4, ПОДКЛЮЧИТЬ РУЛЬ И ПРОЛЕТЕТЬ ПО НЕМЕЦКИМ ПРОСТОРАМ ВИРТУАЛЬНО.
МОЖНО ВЗЯТЬ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ СИМУЛЯТОР – НЕ СУТЬ. МОЖНО ДАЖЕ ИГРАТЬ НА ПК. ГЛАВНОЕ РУЛЬ! КУПИТЬ ЕГО НЕ ПРОБЛЕМА; В ЛЮБОМ ПОПУЛЯРНОМ МАГАЗИНЕ В ОТДЕЛЕ АУДИО-ВИДЕО МОЖНО НАЙТИ ОКОЛО ПЯТИ МОДЕЛЕЙ РАЗЛИЧНЫХ МАРОК. СТОЯТ ОНИ ВСЕ, КАК ПРАВИЛО, НЕДОРОГО. А ПОТОМУ МЫ РЕШИЛИ ЗАЙТИ В ОДИН КРАЙНЕ ПОПУЛЯРНЫЙ МАГАЗИН И ВЗЯТЬ ИХ ВСЕ.

Что мы тестировали

- Defender Challenge Turbo
- Genius Speed Wheel 3
- Genius TweenWheel FF
- Logitech MOMO Force Wheel
- Media-Tech Chase Booster MT-176
- Saitek R440 Force Feedback
- Thrustmaster Ferrari GT Experience

Название	Defender Challenge Turbo	Thrustmaster Ferrari GT Experience	Genius Speed Wheel 3	Saitek R440 Force Feedback	Logitech MOMO Force Wheel	Genius TweenWheel FF	Media-Tech Chase Booster MT-176
Кнопки:	10	14	8	4	12	12	6
D-Pad:	8-позиционный	8-позиционный	Нет	Нет	4-позиционный	8-позиционный	8-позиционный
Подрулевые рычаги:	2	2	2	2	2	Нет	2
Количество педалей:	2	2	2	2	2	2	2
Рычаг переключения передач	Есть	Есть	нет	Нет	Нет	Нет	Есть
Дополнительно	Нет	Технология обратной связи Force Feedback	нет	Технология обратной связи TouchSense	Технология обратной связи Force Feedback	Функция вибро-отдачи	Технология обратной связи Force Feedback
Материал:	Пластик, резина	Пластик, резина	Пластик	Пластик, резина	Пластик, резина, металл, кожа	Пластик, резина	Пластик, резина

DEFENDER CHALLENGE TURBO

Российская компания Defender уже давно работает на рынке игровых манипуляторов и может предложить действительно качественные и недорогие контроллеры. Примером может служить комплект Defender Challenge Turbo. Интересно, что благодаря большому количеству дополнительных средств управления этот руль может служить не только для управления виртуальным автомобилем, но и для других транспортных средств. Изучим для начала основные особенности. Крепеж производится посредством семи липучек на тыльной стороне торпеды. Дополнительно руль фиксируется массивной струбциной. Даже при использовании только липучек руль весьма проблематично сдвинуть с поверхности стола. Вся конструкция изготовлена полностью из пластика. Исключение составляют только резиновые накладки на ободе. Руль очень эргономичный. Радует плавность хода и удобное расположение всех дополнительных клавиш. Вместо одной крестовины на перемычках установлены два мини-джойстика для управления большими пальцами. Их можно использовать как переключатели видов. Неподалеку расположились еще четыре клавиши, две из которых можно нажимать указательными пальцами. Все эти кнопки – программируемы. То есть с помощью специализированного программного обеспечения пользователь может озадачить клавиши по своему усмотрению. Еще три кнопки монтированы на лицевой панели, но пользоваться ими постоянно не очень удобно. Достаточно сложно за столь небольшую сумму получить контроллер с МКПП. Компания Defender оснастила свой продукт двухходовым переключателем. Прорезиненная ручка находится с правой стороны. Переключение производится с характерным щелчком, который не раздражает, а наоборот доставляет некоторое эстетическое наслаждение. Педалей всего две (при желании можно задействовать подрулевые рычаги) и они небольшие. Тем не менее, нажимаются они плавно, что нам очень понравилось, а дополнительная откидывающаяся панель с резиновыми прокладками поможет зафиксировать их на полу наиболее эффективно.

$40



THRUSTMASTER FERRARI GT EXPERIENCE

Компания Guelemot решила обновить модельный ряд рулей Thrustmaster и выпустила совсем недавно набор Thrustmaster Ferrari GT Experience на базе изготовленного ранее решения. В комплект поставки, помимо самого устройства, входит панель с педалями, струбцина, диск с драйверами и инструкция по эксплуатации. Руль оснащен технологией обратной связи. В принципе программное обеспечение требуется, если пользователь пожелает использовать технологию обратной связи или просто перенастроить назначение некоторых клавиш. В остальном руль просто подключается через порт USB, а точности настройки можно произвести через операционную систему. Особого внимания заслуживает поддержка игровых платформ. Комплект Thrustmaster Ferrari GT Experience может работать как с персональным компьютером, так и с приставками Sony PlayStation 2 и Sony PlayStation 3. Нам очень понравился ход обода. Люфта практически не ощущается. На подходе к 90 градусам при повороте заметно увеличивается жесткость и сопротивление. Сделано это было для увеличения реалистичности игрового процесса. Дополнительных клавиш на руле большое количество. В сумме – 14 штук. Здесь предусмотрен восьмипозиционный D-Pad, клавиша возврата рулевого колеса в стандартное положение. Переключатель видов представлен четырьмя кнопками, которые предназначены для нажатия большими пальцами. Дополнительные кнопки управлять не мешают. Комфорта в игре добавляет резиновое покрытие в местах соприкосновения с ладонями рук. Рычага переключения скоростей не предусмотрено – его заменяют два подрулевых лепестка. Отметим, что нажимаются они очень плавно с характерным щелчком. Педальная платформа изготовлена из пластика без применения резиновых накладок на педали или металлических элементов. На полу она фиксируется с помощью резиновых подкладок. Педали нажимаются плавно, однако сама панель не очень устойчива. При агрессивной игре или резком нажатии платформа может потерять сцепление с поверхностью.



$76

GENIUS SPEED WHEEL 3

В первую очередь отметим, что набор Genius Speed Wheel 3 самый доступный из всех протестированных. Но это отнюдь не значит, что он самый плохой и не отличается подобающим качеством. Расстроить может только малый угол поворота руля. В данном случае он составляет около 150 градусов. Подчас бывает очень полезно вывернуть руль до отказа, но с Genius Speed Wheel 3 пользователь такого удовольствия лишен. Колонка крепиться к столу одновременно двумя способами: с помощью присосок, и с помощью струбцин. Таким образом, достигается высокий уровень жесткости – руль не болтает в процессе использования, а резкие повороты не оказывают влияние на его местоположение в пространстве. Естественно, в продаже имеются модели с виброэффектом или функцией обратной отдачи. Однако в такой недорогой модели они со временем будут просто напрягать во время игры. Так что мы остановили свой выбор на максимально упрощенном варианте. Рулевое колесо изготовлено полностью из пластика и без участия резиновых вставок. В результате руки начинают потеть, а обод руля попросту выскальзывает. Клавиш всего восемь, причем шесть из них рассчитаны на нажатие большими пальцами. Пожаловаться на короткие ручонки автор этой статьи не может, но вот до крайних верхних кнопок дотянуться было проблематично. Крестовина и рычаг переключения передач отсутствует, но предусмотрены подрулевые лепестки. Недостатки рассматриваемого контроллера сглаживаются за счет того, что производителем была организована приличная педальная база. Панель не скользит, а поверхность покрыта специальным составом. Педальки маленькие, но нажимаются легко, и привыкнуть к ним можно за пару минут. Непонятно зачем, но порт для подключения педальной части вынесен на переднюю панель, под рулем. В результате провод находится у пользователя под ногами. И подниматься со стула нужно очень аккуратно, иначе есть вероятность зацепиться за шнур и упасть.

$50



SAITEK R440 FORCE FEEDBACK

Манипулятор Saitek R440 Force Feedback нельзя считать дешевым – его стоимость вплотную приближается к заветной сотне. Тем не менее, свою цену этот набор полностью оправдывает. Рулевое колесо изготовлено из пластика, однако в местах наиболее вероятного соприкосновения с ладонями предусмотрены резиновые вставки. С каждой стороны обода расположено по две клавиши. Предполагается, что нажимать на них нужно большими пальцами. Клавиши эти программируемы. В комплекте поставляется диск с ПО – простенькой, но очень удобной утилитой настройки. Несложно указать всем рычагам и клавишам требуемое назначения и устройство готово к работе. На лицевой стороне имеется также и индикатор угла поворота. Два подрулевых рычага могут также выполнять несколько функций: как педалей, так и механической коробки. Стоит отметить, что выглядит руль не слишком агрессивно – не чета некоторым другим экземплярам из нашего обзора. Присутствуют следы грубой заводской обработки пластика нестыковки на швах, а также плохо приклеенные накладки. И все это не считая сомнительного качества пластмассы и резины.

Рассмотрим теперь педальный модуль. Он имеет необычную форму. Если производители по обыкновению монтируют педали на плоскую панель, то здесь педали находятся как бы в подвешенном состоянии, будучи закрепленными на одной оси. Эта конструкция очень удобна, однако приходится сетовать на чрезмерную легкость нажатия. Как несущая конструкция, так и сами педали не блещут красотой и сделаны из недорогой пластмассы. Играть в обуви с гладкой подошвой не рекомендуется. Что касается креплений, то процедура фиксации производится с помощью обыкновенной струбцины без использования присосок. Тем не менее, даже такой способ можно считать весьма надежным. Для включения дополнительных функций придется использовать внешний блок питания. Если эффект вибрации или обратная связь вам не нужны, то достаточно просто выдернуть шнур из розетки.



$80





$99

LOGITECH MOMO FORCE WHEEL

Сегодня в ассортименте Logitech имеется большое количество различных вариаций на тему «дизайнерских» рулей. Но действительную славу обрел первый контроллер, который может похвастаться эстетикой гоночных рулей от итальянской компании MOMO Design. Эта модель вышла еще несколько лет назад, но до сих пор не теряет своей актуальности. Ведь геймеру важен не год выпуска, а функциональность и качество продукта. Руль – это не видеокарта и стареть не собирается. Тем не менее, исторический момент все же сыграл свою роль, и эта модель контроллера значительно подешевела (фактически в два раза!). А нам это и на руку. Изучим детальнее набор Logitech MOMO Force Wheel. В первую очередь, конечно, своим внешним видом. Несущая часть и само рулевое колесо сделаны из пластика, но это не китайские поделки, а качественный продукт. Здесь нет следов технической обработки и следов от склейки. Швы тщательно подогнаны, да и сам по себе уровень сборки на высоте. Корпус выкрашен не в блеклый серый или опостылевший черный цвета, а имеет элитный охровый оттенок. Рукам точно не придется потеть, поскольку производитель не стал выбирать между резиной или пластиком, а использовал в качестве покрытия натуральную кожу. Теперь процесс управления виртуальным авто приносит настоящее наслаждение. Подрулевые рычаги переключения передач сделаны из металла. Нельзя назвать такой подход особенным, но, в любом случае, после обилия пластика и такой маневр производителя откровенно радует. Теперь следует указать некоторые минусы устройства. Педали обладают небольшими габаритами, но нажимаются очень туго. В процессе игры это может и напрягать, хотя привыкнуть к ним можно быстро. Сами педали снабжены резиновыми накладками, а вот по основанию педального модуля нога немного скользит. Сам блок достаточно плотно фиксируется на полу благодаря резиновым накладкам на основании. Шесть кнопок на лицевой панели расположены далеко от пальцев и пользоваться ими также не очень удобно.

GENIUS TWEENWHEEL FF

В ассортименте продуктов от компании Genius большое количество устройств, которые могут вполне устроить потребителей с небольшим бюджетом. Простые по функциональности, и в то же время надежные, рули этой марки будут служить долго. По крайней мере, пользователь будет понимать, что отдал деньги не за простые украшения, а за конкретную модель манипулятора. Для многих машина нужна, чтобы передвигаться. Если вы из их числа, то Genius TweenWheel FF будет отличным выбором. Как заявляет производитель, встроенные в корпус двигатели виброотдачи передают ощущения скорости и неровностей дорожного покрытия. Манипулятор Genius TweenWheel FF совместим не только с персональным компьютером, но и может быть подключен к игровой приставке Sony Playstation 2. На клавишах, которые расположены на правой стороне рулевой перемычки, имеются даже подобия геометрических обозначений, свойственных геймпадам от Sony. Обод покрыт резиновыми вставками хорошего качества. Что касается вибрационного эффекта, то стоит отметить, что толку от него действительно немного. Порой руль начинает дребезжать в совершенно невообразимые моменты, что прибавляет не реалистичности, а, скорее, создает момент неожиданности. Играть в этом случае достаточно тяжело, так что при тестировании эта функция была просто отключена. Руль и без нее отлично справлялся со своими обязанностями. Педальный модуль в данном случае практически полностью повторяет модель, которая была использована в Genius Speed Wheel 3. К ней претензий нет, как не было и ранее. Кроме пластиковой крестовины с левой стороны и четырех основных клавиш предусмотрено еще несколько кнопок в верхней части обода и непосредственно на лицевой стороне рулевой панели. В процессе тестирования ими фактически не пользовались, поскольку дотянуться до них достаточно сложно, и расположены они неудачно. Крепиться руль весьма надежно, благодаря четырем присоскам и массивному одиночному кронштейну. Удивило отсутствие лепестковых подрулевых переключателей.

$70



MEDIA-TECH CHASE BOOSTER MT-176

Комплект рулевого управления от компании Media-tech под скромным названием Chase Booster MT-176 выполнен скорее в традиционном стиле. От многих устройств, которые представлены в нашем обзоре, этот набор отличается наличием рычага переключения передач. Под рукояткой находится регулятор чувствительности. Нельзя сказать, что он будет слишком полезен – мы попросту выкрутили его на максимум. Таким образом, на наш взгляд, достигался максимальный эффект присутствия. Что касается дополнительных особенностей, то комплект Media-tech Chase Booster MT-176 оснащен системой обратной связи, которая может быть попросту выключена пользователем. Бывают игровые моменты, когда такой эффект совсем не к месту. Теперь уделим внимание кнопочному управлению. Фактически, действующими элементами можно считать четыре клавиши с правой стороны, на одной из рулевых перемычек. Нажимаются они туговато, но со временем привыкаешь. Имеется и переключатель режимов игры с диодной подсветкой. Лампы светят не очень ярко и не раздражают во время игры. Многопозиционный D-Pad выполнен в качестве небольшого джойстика с резиновым покрытием. Весьма интересное решение, хотя резина могла бы быть и тверже – при агрессивном использовании даже лучше подошел бы пластик. Руль удобный, но не слишком чувствительный. Однако отметим, что при работе с ним руки практически не потеют, а выскальзывать он точно не будет, благодаря специальному покрытию. Под рулевым колесом расположились два пластиковых рычага с плавным ходом. Крепеж достаточно плотный, так что болтаться рулевая колонка точно не будет. Педалей также две. Та, что короче, отвечает за тормоз. Рядом с ней предусмотрена пластиковая подставка для свободной ноги. Продолговатая педаль отвечает за газ и установлена не очень удачно. Пятка будет упираться в пол при ее нажатии, так что сама панель при агрессивной игре будет смещаться, несмотря на то, что на подошве монтажной пластины предусмотрены резиновые подкладки.

$83



Выводы

Как оказалось, не все так страшно в нашем королевстве. Можно не сильно напрягаясь подобрать себе баранку за небольшую цену. Если рулить понравится, то в дальнейшем дешевый агрегат можно поменять на полноценный с выносной МКПП, дорогой отделкой и металлическими педалями. Что касается наших конкурсантов, то внимания заслуживают практически все. Откровенного позора в тесте не наблюдалось, но были и не очень качественные варианты. Решения дороже $80 нам понравились все без исключения. Тут достаточно сложно выделить доминирующие модели, но безусловным лидером стал контроллер Logitech MOMO Force Wheel. Производитель этого манипулятора не раз становился победителем в сфере дорогостоящих элементов управления. Но, как выяснилось, есть в ассортименте этой конторы и отличные недорогие модели. Награда «Лучшая Покупка» присваивается набору Thrustmaster Ferrari GT Experience. Отличная функциональность, невысокая стоимость, а также совместимость с большим количеством игровых платформ заслуживают высокой оценки.

Благодарим компанию «АЛИОН» (www.alion.ru, тел. (495) 727-18-18) за помощь в подготовке тестирования.

АМФИБИЯ

ASUS EN8800GTX TOP AQUATANK

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МНОГИЕ УЖЕ НАВЕРНЯКА ЗАБЫЛИ О СУЩЕСТВОВАНИИ ТОПОВЫХ ПЛАТ В ЛИНЕЙКЕ АДАПТЕРОВ ОТ NVIDIA. В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ НА РЫНКЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО РЕШЕНИЯ СРЕДНЕГО И БЮДЖЕТНОГО КЛАССА, ТАК ЧТО ОБ NVIDIA GEFORCE 8800 ДАЖЕ ПЕРЕСТАЛИ ВСПОМИНАТЬ. ОДНАКО КОМПАНИЯ ASUS РЕШИЛА ИСПРАВИТЬ СЛОЖИВШУЮСЯ СИТУАЦИЮ. В АССОРТИМЕНТЕ ПРОДУКЦИИ ДАННОЙ ФИРМЫ ПОЯВИЛСЯ ВЕСЬМА ИНТЕРЕСНЫЙ ВАРИАНТ В ЛИЦЕ ASUS EN8800GTX AQUATANK С СИСТЕМОЙ ЖИДКОСТНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ!

Надо сказать, что жидкостным охлаждением видеокарты стали оснащать еще пару лет назад. Охлаждением такого типа от Thermaltake модифицировались платы семейства Radeon. Здесь инженеры от ASUS не стали отходить от канонов и обратились опять же к Thermaltake. Помимо системы охлаждения были изменены рабочие частоты, так что перед нами полностью обновленный продукт. В первую очередь изучим упаковку и комплектацию устройства. Коробка, в духе традиций, просто огромная. На открывающейся картонной странице указываются все преимущества адаптера перед аналогами, а также краткие технические характеристики. Помимо самой платы, в комплект входит набор переходников (некоторые из них могут никогда не пригодиться, но все равно приятно), рекламный буклет, а также руководство пользователя. Помимо этого в комплекте мы нашли аж шесть дисков различного назначения. Среди них оказалось две игры (Ghost Recon и GTI Racing), а также полная версия синтетического бенчмарка Futuremark 3DMark'06, чтобы каждый желающий мог измерить производительность своей системы лично. Теперь рассмотрим охладитель, который установлен на ASUS EN8800GTX TOP Aquatank. Этот элемент графической подсистемы состоит из двух компонентов: радиаторного блока и резервуара с насосом. Фактически, это несколько измененный серийный образец охладителя Thermaltake CL-W0086 TideWater Plus. Дело в том, что графический чип слишком горяч для стандартного решения. Поэтому Thermaltake несколько увеличила конструкцию. Ранее системой охлаждался только процессор – теперь с радиаторным блоком контактирует и память, и элементы питания. Радиатор обдувается собственным вентилятором, в то время как на компоненте с водоблоком установлен отдельный нагнетатель воздуха. Таким образом, система не отличается компактностью, да и шум от двух вентиляторов значительный. Тем не менее, пользователь может отрегулировать скорость с помощью специального регулятора на торце алюминиевого корпуса. А самый главный минус заключается в том, что такой агрегат требует четырех отдельных линий питания. Две из них подключаются к самой видеокарте (не будем забывать о потребностях G80 и самой платы), а две оставшиеся дают возможность работать помпе и дополнительному вентилятору. Теперь об установке. Плата, сама по себе, достаточно громоздкая. Так что пространство рядом с PCI Express X16 следует освободить. Водоблок сажается в непосредственной близости на один из слотов PCI. Для этого на днище предусмотрены специальные держатели. Перейдем к рассмотрению самого устройства. Графическая плата работает на основе чипа G80, который, в свою очередь, трудится на частоте 630 МГц. Этот параметр не слишком сильно отличается от номинала – 575 МГц. Однако этого достаточно, чтобы значимо поднять производительность. Что касается памяти, то плата оснащена 768 Мбайт памяти стандарта GDDR3, которая собрана на 12 схемах на лицевой стороне текстолита. Память изготовлена компанией Samsung. Время выборки у микросхем – 1 нс. Это соответствует частоте работы 2000 МГц. Производитель поднял этот порог на 60 МГц, что дало в результате 2060 МГц эффективной частоты. В целом дизайн устройства полностью повторяет внешний вид прототипа от NVIDIA, так что рассматривать его дальше не имеет смысла.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6850
Системная плата: ASUS P5K3 Deluxe
Память: 2x1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200rpm, IDE
Блоки питания: 450 Вт, Floston LXPW-450
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2



$740

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор	GeForce 8800 GTX (G80)
Частота работы ядра	630 МГц
Частота работы памяти	1030 (2060) МГц
Объем памяти	768 Мбайт GDDR3
Ширина шины обмена с памятью	384 бит
Число универсальных процессоров	128
Число текстурных процессоров	32
Интерфейс	PCI-Express x16
Стоимость	$740

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'05, 1024x768	17632 Marks
Prey, 1600x1200, No AA, No AF	134 FPS
Prey, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	81 FPS
Company of Heroes, 1600x1200, No AA, No AF	118 FPS
Company of Heroes, 1600x1200, 4xAA, 16xAF	75 FPS
F.E.A.R., 1600x1200, No AA, No AF	140 FPS
F.E.A.R., 1600x1200, 4xAA, 16xAF	85 FPS
20 мин работы на минимальной скорости вращения вентилятора	81 С
20 мин работы на средней скорости вращения вентилятора	73 С
20 мин работы на высокой скорости вращения вентилятора	62 С

ВЕРДИКТ

Плата показывает умопомрачительные результаты. Используя топовый двухъядерный процессор от компании Intel, нам удалось получить на высочайшем разрешении более чем играбельные FPS. Разгонять плату не имеет смысла, так как производитель фактически сделал все что мог в этом плане, дабы предоставить пользователю стабильные частоты, на которых адаптер сможет работать долгое время. Стоит порекомендовать ASUS EN8800GTX TOP Aquatank тем, для кого главное – скорость, и не важно, сколько за это придется отдать. Что касается шума, то плата тихо работает при пониженной скорости вентилятора. Чуть выше среднего значения – и звук становится назойливым.

ТЕПЕРЬ С КРЫЛЫШКАМИ

LOGITECH MX AIR

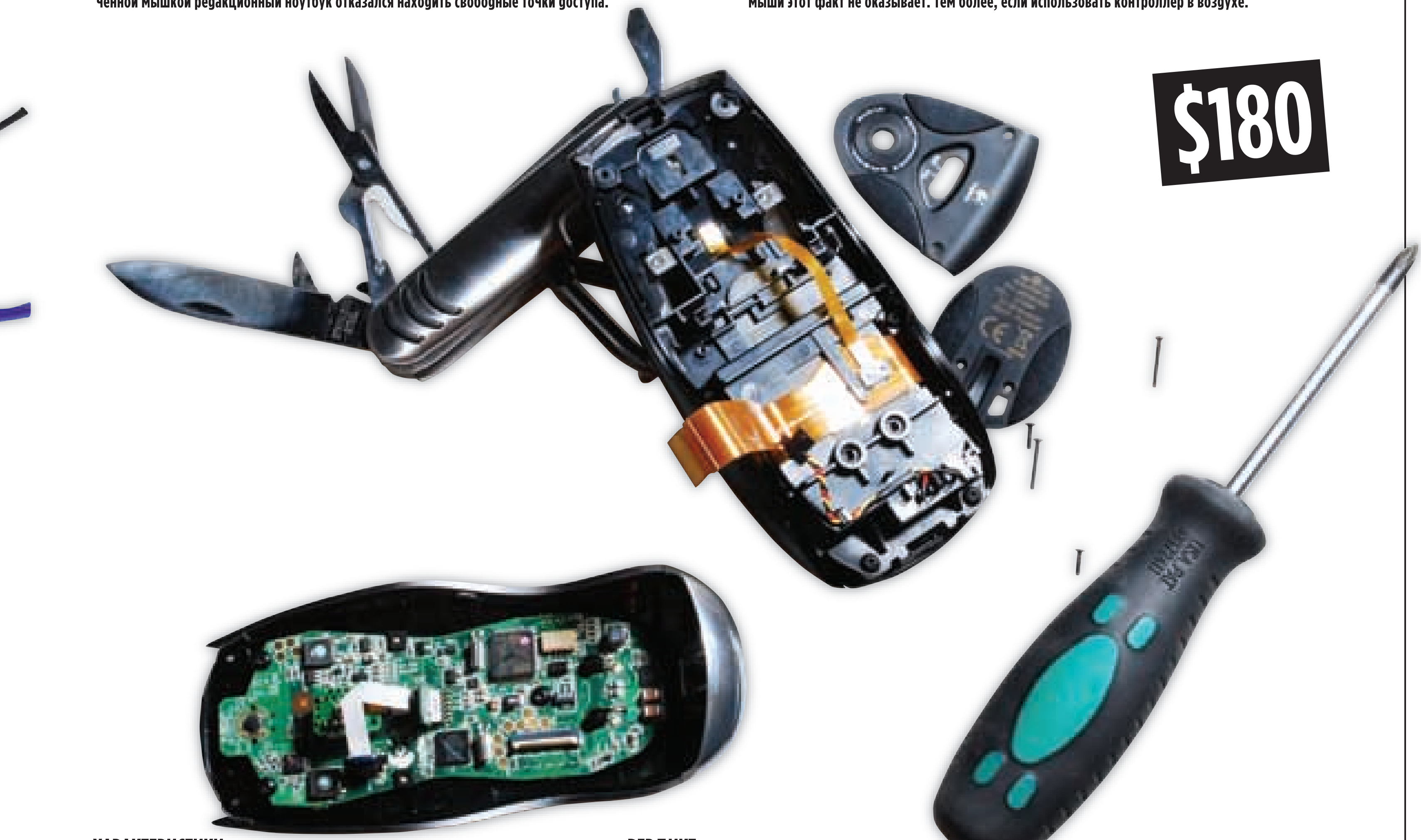
Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ЧЕМ МОГУТ УДИВИТЬ НАС ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ МЫШЕЙ? КАЗАЛОСЬ БЫ, СЕГОДНЯ РАЗВИТИЕ МАНИПУЛЯТОРОВ ЗАШЛО В ТУПИК И ПРИДУМАТЬ ЧТО-ТО НОВОЕ ДОСТАТОЧНО ПРОБЛЕМАТИЧНО. ОДНАКО КОМПАНИИ LOGITECH УДАЛОСЬ СОВЕРШИТЬ, В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ ЭТОГО СЛОВА, ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ПРОРЫВ – ТЕПЕРЬ МЫШКОЙ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ В ВОЗДУХЕ. МЫ ЖЕ РЕШИЛИ УБЕДИТЬСЯ, ЧТО ЭТО УЖЕ НЕ ФАНТАСТИКА, А РЕАЛЬНОСТЬ.

Компьютерная мышь Logitech MX Air привлекает в первую очередь элегантным внешним видом. Дизайнеры постарались на славу. Корпус изготовлен из пластика с применением декоративных алюминиевых элементов. Плавные, обтекаемые формы действительно завораживают. К эргономике и удобству корпуса мы еще вернемся, а пока рассмотрим функциональные особенности. Контроллер Logitech MX Air является полностью беспроводным и синхронизируется с ПК благодаря беспроводному адаптеру. Этот адаптер размером с зажигалку подключается к свободному USB-порту (не обязательно на лицевой панели). Процесс настройки достаточно прост. Мышь определяется системой сразу же после соединения. Программное обеспечение позволяет конфигурировать все клавиши так, как угодно будет самому пользователю. В этом плане у нас остались исключительно положительные впечатления. Зарядка осуществляется благодаря прилагаемой в комплекте подставке. Достаточно опустить мышь в крэдл, и световой сигнализатор сообщит о начале процедуры. Каких-то 20 минут зарядки достаточно для того, чтобы мышь проработала длительное время. Что касается беспроводного адаптера, то здесь стоит учитывать один нюанс. Дело в том, что если в помещении находится передатчик Wi-Fi-сигнала, то одновременно с мышкой сетевое подключение будет работать нестабильно. Объясняется это частотой работы – адаптер мыши работает на частоте 2.4 ГГц. То же касается и диапазона Wi-Fi. Например, с включенной мышкой редакционный ноутбук отказался находить свободные точки доступа.

Теперь коснемся вопросов управления. Контроллер Logitech MX Air работает на столе, как обычная мышь. Однако у пользователя есть возможность управлять системой и на весу. Внутри установлен гироскоп, который определяет положение мыши в пространстве. Можно было бы сказать, что мы находимся на пороге новой эры игровых контроллеров, но проведенный нами тест говорит, что до этого еще очень далеко. Во-первых, гироскоп не очень чувствителен и Logitech MX Air приходится держать, скорее, как пульт от телевизора. Во-вторых, никто не позиционирует эту мышь как игровой манипулятор – на деле это мультимедийный контроллер для ПК. Расстояние, на котором сигнал устойчив, – 9 метров. Этого вполне хватит, чтобы осуществлять простейшие операции с компьютером, просто сидя на диване.
В лабораторных условиях мышь была разобрана полностью. Это было сделано для того, чтобы узнать, какой оптический датчик был использован в конструкции Logitech MX Air. Надо отметить, что крепеж предусмотрен достаточно серьезный. Производитель уделил внимание надежности, однако здесь ломаться практически нечему. Мышь может выдержать падение с высоты нескольких метров. Так что полет со стола не нанесет ей значимого вреда. Что касается сенсора, то здесь, судя по всему, монтирован традиционный для Logitech набор ADNS-3060. Этот сенсор, лучший в своем роде, устанавливается и на знаменитую Logitech MX 1000. Однако большого влияния на производительность и функциональность мыши этот факт не оказывает. Тем более, если использовать контроллер в воздухе.

$180



ХАРАКТЕРИСТИКИ

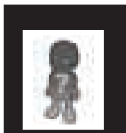
Тип мыши	беспроводная
Тип сенсора	лазерный
Материал корпуса	пластик, алюминий
Тип питания мыши	собственный аккумулятор
Количество кнопок	7
Частота приема	2.4 ГГц
Комплектация	диск с ПО, беспроводной радиоадаптер, подставка, лоскут ткани для полировки, руководство пользователя

ВЕРДИКТ

Мышь Logitech MX Air произвела неоднозначное впечатление. С одной стороны, это весьма интересный продукт, который отличается инновационным подходом к организации схемы управления, шикарным дизайном и отличным ПО. Кнопки управления видео расположены на спинке мыши – как раз под большим пальцем руки. Зарядка занимает рекордно короткий срок. Инерционный скролл – просто выше всяких похвал. Если одним движением провести по области прокрутки, то страница в браузере перелистывается с постепенным замедлением. В процессе использования раздается характерный треск, который играет скорее эстетическую роль. С другой стороны, наблюдаются явные недоработки конструкторов, например низкая частота опроса. Больше 25 Гц интерфейс USB попросту предложить не может. Курсор идет рывками, а управлять не всегда комфортно. Глянцевый корпус пачкается моментально, так что для сохранения приличного внешнего вида протирать мышь придется после каждого использования.

ЖЕЛЕЗО, НА КОТОРОМ МЫ ИГРАЕМ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ СОБИРАТЬ КОМПЬЮТЕР СВОЕЙ МЕЧТЫ СЛЕДУЕТ ЗАДУМАТЬСЯ НАД ТЕМ, ЧЕМУ ИМЕННО НУЖНО УДЕЛИТЬ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ, А ЧТО БУДЕТ ВТОРОСТЕПЕННЫМ? РЕЧЬ ИДЕТ, КОНЕЧНО ЖЕ, О КОМПЛЕКТУЮЩИХ. ЕСЛИ КОМПЬЮТЕР ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ИГР, ТО ЕМУ ТРЕБУЮТСЯ БОЛЬШАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ. КАК ЖЕ НЕ ПЕРЕПЛАТИТЬ И ПРИ ЭТОМ ПОЛУЧИТЬ ДОСТОЙНУЮ СИСТЕМУ?



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



Итак, первое, от чего зависит мощь любого ПК, – это центральный процессор. В играх он устанавливает некий порог, выше которого не прыгнет показатель FPS. Двухъядерные процессоры постепенно дешевеют, а на рынке уже появляются четырехъядерные решения. Особенно преуспела в обновлении модельных рядов компания Intel, которая планирует избавиться к 2009 году полностью от линейки одноядерных процессоров.
У флагманских решений от Intel до сих пор нет конкурентов – самым мощным среди двухъядерных моделей на сегодняшний день можно считать изготовленный с применением 65-нм технологии Intel Core 2 Duo E6850 с 4 Мбайт кэш-памяти и частотой работы 3 ГГц. Отметим, что такой процессор, несмотря на высочайший уровень производительности, обладает низким тепловыделением, что позволяет использовать вместе с Intel Core 2 Duo E6850 простые, тихие и недорогие системы охлаждения. Этот процессор оптимален для любой геймерской станции.
Однако основной компонентой стоит считать не процессор, а графический адаптер. Это отдельная подсистема, от которой зависит скорость в играх. Естественно, чем мощнее видеокарта, тем лучше. Так что в данном случае все зависит от финансовых возможностей покупателя. Приличная видеокарта среднего класса, на которой можно играть на приемлемом разрешении с использованием эффектов сглаживания стоит около, $200. Это низший порог middle-end, если речь идет об играх. Напомним, что играбельным FPS считается показатель не менее 60 кадров в секунду.
Объем оперативной памяти, принятый в некотором роде за стандарт среди игровых систем, – это 2 Гбайт. Обычно системные платы оснащены четырьмя разъемами для установки модулей. Рекомендуется брать планки парами, по 1 Гбайт каждая. Если такого объема будет не хватать, то можно просто докупить еще два модуля. Потребности графических платформ растут, и в скором времени стандартом станет объем 4 Гбайт ОЗУ. Сегодня системные платы поддерживают до 8 Гбайт оперативной памяти.
Блок питания следует покупать у проверенных производителей. От блока зависит продолжительность жизни всех компонент ПК. Обычно сгорающий БП уносит с собой на тот свет заодно и некоторые другие дорогостоящие элементы системы.
Теперь остаются факторы малозначительные. Красивый корпус – это хорошо. Но если требуется сэкономить, то можно взять незамысловатый ящик без БП. Системная плата не обязательно должна принадлежать топовому сегменту. Главное в этом деле надежность – недорогого варианта достойной марки будет достаточно. При покупке следует обратить внимание на набор системной логики. Пусть не на много, но общая производительность системы зависит от чипсета. Аудиокарта, конечно же, должна быть, если встроенного на системной плате звучка будет недостаточно. Но во время игры слух человека не так явственно воспринимает нюансы звучания. На внешних адаптерах установлен собственный процессор, который занимается обработкой звука. Встроенный контроллер, в свою очередь, просто перекладывает эту задачу на ЦП. Оптический привод может быть практически любой, если не требуется постоянно нарезать болванки. Главное, чтобы имелась возможность читать DVD. Сегодня такие приводы стоят весьма недорого.
Винчестер можно выбирать на свой вкус, но учтите, что игры занимают много места. Помните, что дискового пространства много не бывает. Место на диске забивается быстро. На первое время может хватить около 250 Гбайт, а в дальнейшем придется докупать дополнительные винчестеры.
Примером настоящей геймерской системы может служить компьютер от компании Excimer под названием SuperGamer. Здесь были учтены не только производительность, но и внешняя эстетика, а также набор дополнительных функций, которые пользователь получает вместе с таким системным блоком. Во-первых, в комплект входят геймерские клавиатура и мышь, так что производитель заранее подготавливает пользователя к затяжным баталиям на виртуальном фронте. Корпус просто потрясающий. На боковой дверце предусмотрено окошко, а на передней панели датчик температур и скорости вращения корпусных вентиляторов. Топовый двухъядерный процессор Intel Core 2 Duo E6850 (самый мощный в линейке Intel Core 2 Duo), сверхмощная видеокарта, MSI NX8800Ultra, огромный объем оперативной памяти – все это поможет оставаться не один год на гребне максимальной производительности. Самая производительная на сегодняшний день видеокарта позволит играть в любые игры на любых разрешениях при любых настройках. Это дорогого стоит. Отдельного внимания заслуживает Blu-Ray дисковод. То есть обладатель системы может не только играть в любимые игры, но и наслаждаться видео в высоком разрешении. Надо также учесть, что все уже собрано и работает – нужно только лишь нажать на кнопку. Более того, на протяжении всего гарантийного срока продвинутый геймер может усовершенствовать компьютер самостоятельно (заменить видеокарту или память, скажем!), без обращения в сервис-центр. Никаких рисков – только игра.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор	Intel Core 2 Duo E6850, 3,00 ГГц (Кэш L2 4 Мб, 1333 МГЦ FSB)
Системная плата	Asus P5K (Чипсет Intel P35)
Оперативная память	3 Гбайт, SEC (PC-5300) DDR2-667 DRAM
Видеокарта	MSI GeForce NX8800 Ultra, 768 Мбайт
Винчестер	500 Гбайт, Samsung HD50LJ
Оптический привод	Pioneer BDC-220BK, SATA, Blu-Ray
Дополнительно	Карт-ридер Foxconn Black 23-in-1, адаптер беспроводной связи D'Link DLK-DWL-G520
Блок питания	600 Вт, FSP Epsilon 600

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06, Overall,1280x1024	11902
3DMark'06, SM 2.0 Score	5544
3DMark'06, HDR/SM3.0 Score	5527
3DMark'06, CPU Score	2655
3DMark'05, 1024x768	17919
3DMark'03, 1024x768	42623
Super PI mod.1.5 XS (1M)	17.44 sec
WinRar 3.60	1152 MB/sec
Half Life 2, 1024x768, No AA, No AF	136 FPS
Half Life 2, 1024x768, No AA, No AF	128 FPS
Quake 4, 1024x768, High Quality, No AA, No AF	142
Quake 4, 1024x768, 4x AA, 16x AF	125
FEAR, 1024x768, No AA, No AF	118
FEAR, 1024x768, 4x AA, 16x AF	109


ДОМ-2
ТНТ
КОМЕДИ КЛАБ
ТНТ
СЧАСТЛИВЫ ВМЕСТЕ
ТНТ
Реклама
www.tnt-tv.ru



Артефакт номера

Devil Summoner: Soul Hackers

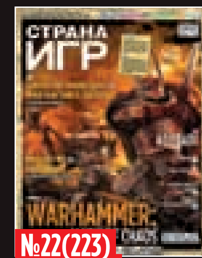
На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Если бы мне пришлось выстраивать хит-парад любимых игр серии Megami Tensei и ее побочных ветвей, то верхнюю строчку непременно заняла бы Devil Summoner: Soul Hackers. Для меня это в первую очередь Немисса и Хитоми, затем – громкий триумф иллюстратора серии, Кадзумы Канеко, и, наконец, после этого – одна из лучших RPG на Saturn. Всего существует две версии Soul Hackers – для, собственно, Saturn и для PS one. Последняя отличалась наличием дополнительного демона P-Mecha (выращивается в Pocket Station) и диска с демоверсией Persona 2: Innocent Sin. Погоня за оригиналом началась давно и закончилась совсем недавно. Поскольку игра никогда не выходила на Западе, в американских интернет-магазинах искать ее было бесполезно, и я принялся исследовать форумы коллекционеров. После двух лет (!) поисков, надежд и разочарований, когда заветная коробочка уходила из-под носа из-за разницы в часовых поясах, я с удивлением обнаружил Soul Hackers у нашего, московского коллекционера. В чем прелесть игры он, конечно, не понимал, поэтому о цене мы договорились быстро. Теперь – курс на вышедшую отдельным диском демонологию, Akuma Zensho!

Владелец:
Евгений Закиров,
zakirov@gameland.ru



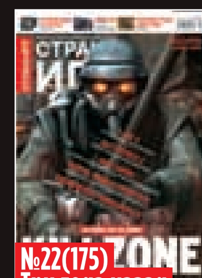
Flashback



№22(223)
Год назад

Тема номера:
Warhammer: Mark of Chaos

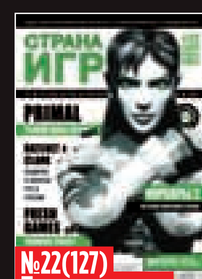
Свежая игра в линейке стратегий на основе громкой вселенной Warhammer.



№22(175)
Три года назад

Тема номера:
Killzone

Армия людей-пылесосов захватывает Землю. Храбро дадим отпор!



№22(127)
Пять лет назад

Тема номера:
Primal

Primal – первая локализация для PS2. Веха в истории всей российской индустрии!



№22(79)
Семь лет назад

Тема номера:
Command & Conquer:
Red Alert 2

Телепат Юрий объявляет войну демократии.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 24

ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм, основанным на фильмах, а разыгрываем мы замечательную фигурку Айгис из игры Persona 3. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №24», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 декабря. Торжественное подведение итогов состоится в 03(252) номере «Страны Игр».

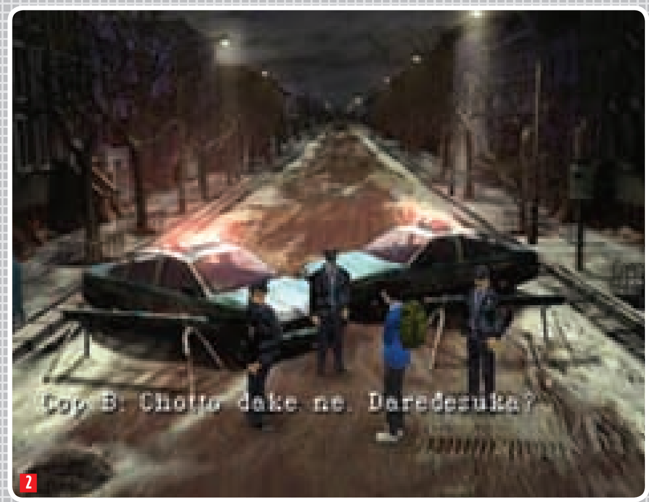
Правильные ответы

19-й ретроконкурс, номер 17(242)

1 – Final Fantasy II
2 – Final Fantasy VII
3 – Final Fantasy
4 – Final Fantasy III
5 – Final Fantasy IV
6 – Final Fantasy V
7 – Final Fantasy VI
8 – Final Fantasy VIII
9 – Final Fantasy Mystic Quest



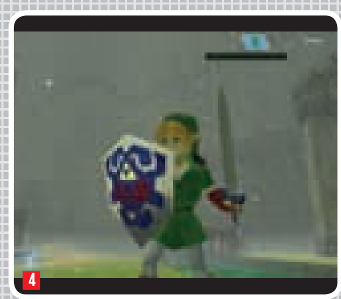
1



2



3



4



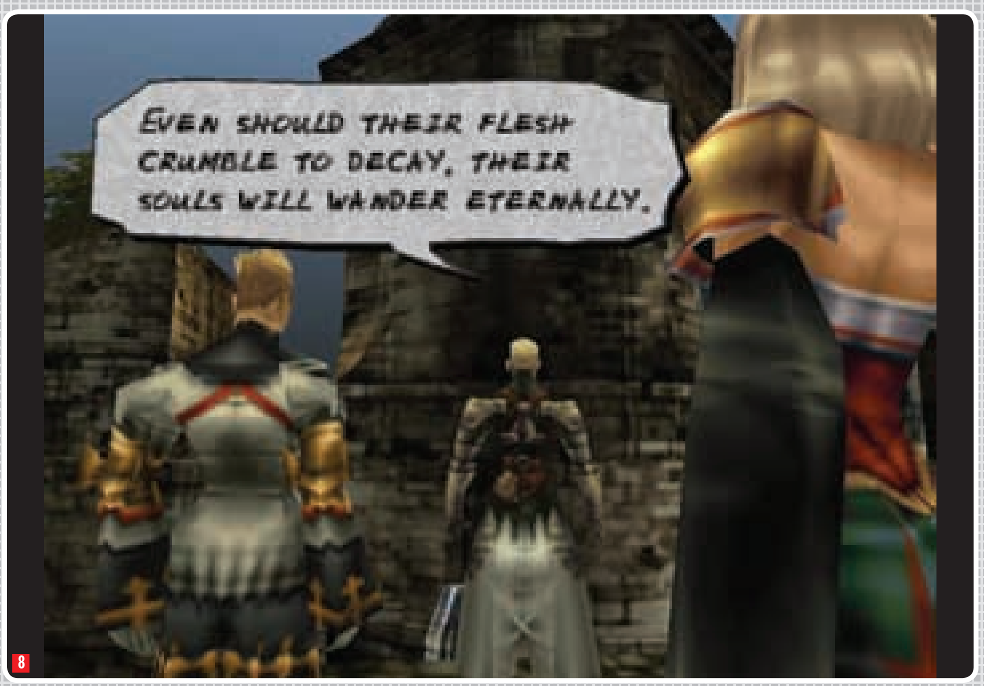
5



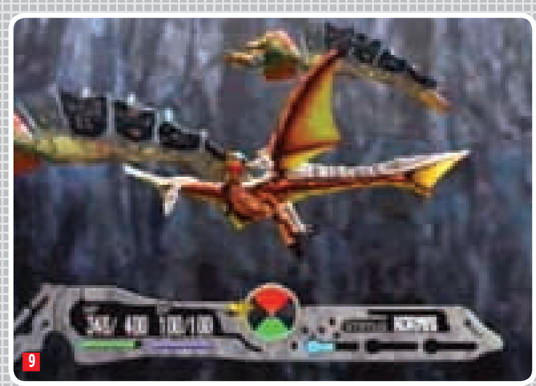
6



7



8



9

Подведем итоги!

Приз девятнадцатого ретроконкурса, миниатюрная копия ганблейда из Final Fantasy VIII, отправляется в Санкт-Петербург к знатоку ретроигр Евгению Волынкину. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Donkey Kong Country

ЖАНР:
ACTION.PLATFORM.2D

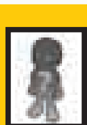
ПЛАТФОРМА:
SNES, GBC, GBA

РАЗРАБОТЧИК: RARE

ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1994

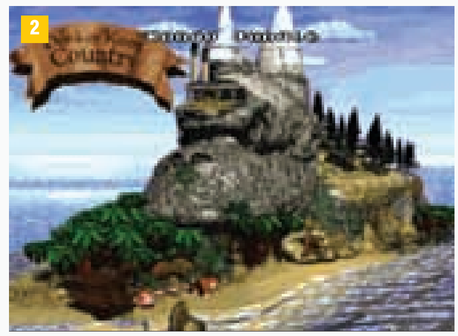
1994 год. На съемочной площадке Donkey Kong Country. Вступительное слово режиссера. «В общем, так. Спилберг, очевидно, не торопится снимать очередную часть приключений Индианы Джонса, а значит, пора нам хватать инициативу своими руками. Давайте-ка запряжемся и выдадим стильный блокбастер, потенциального претендента на звание классики жанра. Silicon Graphics нам в помощь. Но еще нужны красивые экзотические места, большой, богом забытый остров. Джунгли, руины древних храмов, подводный мир, покинутые шахты, снежные горы. И чтобы все ярко, сочно. В каждом кадре – спецэффект. Каждое движение – трюк, пропитанный драматизмом и грацией профессионального каскадера. Что-то почерпнем у предшественников. Поездку на вагонетках, к примеру. Пускай наша вагонетка прыгает, рельсы обрываются через каждый метр, а врагов сделайте много и пусть катятся навстречу. Прыжков вообще добавьте побольше. Данки Конг – примат, дикарь на воле, дитя природы. Он не просто машет лапами, вместе с пылью выбивая из земли все, что туда закопали, он топчет своих врагов, прыгает им на головы, забрасывает бочками… Кто сказал «Похоже на Марио»? Это у журналистов все похоже на Марио, у критиков и у фанатов Марио. А мы первой же сценой расставим всех по своим местам. Откуда обычно вылезал краснокепчатый сантехник? Правильно, из зеленой канализационной трубы. А наш примат с шумом выскакивает из собственного особняка, выстроенного на дереве. Этим мы сразу подчеркнем социальное неравенство персонажей. Данки Конгу не нужно спасать принцесс для обретения материального благополучия. Он уже знатен и богат. Его единственная забота – защищать добро от посягательств криминальных элементов, которые вокруг так и вьются, что мухи над медом. Крокодилья военизированная организация, промышляющая пиратством, рэкетом, шантажом, похищает ценный запас бананов. И Конг вынужден идти по их следам, собирать свои бананы снова да наказывать грабителей, одного за другим. Кто был в помощниках у Марио? Какой-то Луиджи, его никто не помнит. Кто их видел вместе в последний раз? А у нашего Данки есть верный друг Дидди, всегда рядом, всегда под рукой, готовый помочь и даже подменить старшего товарища, случись беда. Вместо кучи одинаковых резиновых йоши, у нас каждый союзник со своим лицом и характером. Носорог, рыба-меч, страус, попугай, лягушка… Раздайте им собственные имена, дайте уникальные способности. Данки Конг большой, сильный, у него много друзей, без которых все секреты острова не раскрыть и все запрятанное барахло не собрать. Покажите его взрослой, самостоятельной, семейной гориллой. Семья Конгов готова подбросить на уже исследованные земли, помочь мудрым советом и сохранить текущее состояние. Пусть за сохранение у нас отвечает сексапильная девчонка, тоже из обезьяньих… Не надо ее спасать, это штамп. Она сама по себе. А Данки велите сосредоточиться на великом путешествии ради справедливости и добра. Крокодилы собственной шеей ощутят вес его неоспоримых доводов. И пиротехники не жалейте. Раскидайте по острову бочонки с грозными буквами TNT. Настоящий горилла-триллер немыслим без зрелищных взрывов...»



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru



1 «Не зли меня, бобер»!



2 Начало долгого путешествия.



3 «Друг против друга», увы, это не прохождение игры одной из обезьянок. Просто второму игроку выдают такую же пару героев, отличающихся цветом, а затем игроки по очереди пытаются одолеть уровни.



4 «Слушай, Данки. Кажется, Гена хочет с нами поздороваться. Как объясним ему, что мы сделали с Чебурашкой?»

Planescape: Torment

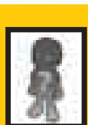
ЖАНР: ROLE-PLAYING.PC-STYLE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: BLACK ISLE STUDIO

ИЗДАТЕЛЬ: INTERPLAY

ГОД ВЫХОДА: 1999

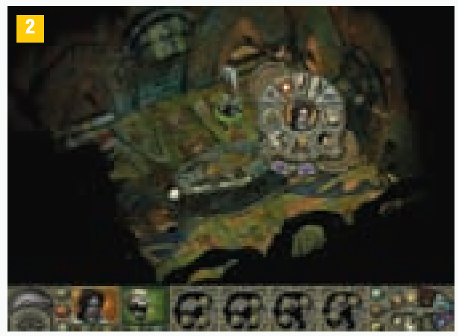


Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Что нового можно написать про Planescape: Torment? Разразиться хвалебной речью? Посетовать, как мало настоящих ролевых игр в нашем мире? Задуматься, почему шедевр не превратился в сериал? Или почему обласканное критиками произведение не покорило массового потребителя? Впрочем, о чем я? Еще как покорило. Ведь все знают про Torment, про склеротика Безымянного, про летающий череп и про город Сигил. Нет смысла вновь расписывать духовные поиски здешних главгероев. В это нужно играть. Самостоятельно исследовать каждый уголок, каждую ветвь необъятных зарослей диалогов, каждую строку огромных массивов текста, найти всех персонажей, добраться до самого конца... Каждое слово в обзорах – подсказка, лишающая вас львиной доли удовольствия. Не надо читать об этом, идите играть. Все, что можно сказать об игре, уже давно сказали. Все, что нельзя, – тоже. Про стиль, про весьма вольную трактовку правил AD&D второй редакции, про многочисленные баги, про изъяны графики… Детальный анализ и сплошной поток эмоций. Философские размышления и полезные советы. Подробные прохождения и незначительные модификации. Все было. Но если последние девять лет вы вдруг провели в бункере #13, я повторюсь. В нескольких словах. Безымянный проснулся в морге. Он ничего не помнит о прошлом, и он не может умереть. На спине его татуировка с инструкцией на случай такой неприятности, как потеря памяти. Рядом летает болтливый череп по имени Морте. Череп готов объяснить устройство вселенной и поведать здешние законы, кроме того, он становится верным спутником героя. Вместе они отправляются расследовать таинственное прошлое Безымянного. Начинается путешествие, конечная цель которого – достижение вечного покоя. Город Сигил, в котором проснулся Безымянный, является точкой пересечения всех миров. Это, впрочем, не значит, что нам позволят свободно бродить по разнообразным мирам. Почти всю игру партия проведет в Сигиле, но поверьте, этого хватит за глаза. Больше половины всего опыта набирается во время общения с NPC. Собрав новые сведения, Безымянный нередко вспоминает о себе что-нибудь. Подобные озарения сопровождаются подъемами характеристик, «возвращением забытых навыков» и проливают свет на мучающие героя вопросы. На диалог, кстати, влияют не только «интеллект, харизма, мудрость», но и «ловкость, сила»; авторы иногда позволяют выбрать обусловленное ситуацией действие. Например, схватить собеседника за руку… Изначально Безымянный – воин нейтрального мировоззрения. Но при желании можно сменить класс на вора или мага, найдя соответствующего учителя. Герой сразу вспомнит свои воровские или магические умения. Мировоззрение меняется постепенно, в зависимости от поступков, от реплик, которые мы выбираем по ходу беседы, от того, к какой группировке решили примкнуть… Но вот страница уже закончилась, а сухое перечисление компонентов игрового процесса все равно ничего об игре не скажет. Важно понять другое. Все эти компоненты собирают личность Безымянного на ваших глазах. И каким герой предстанет в финале, решать только вам.



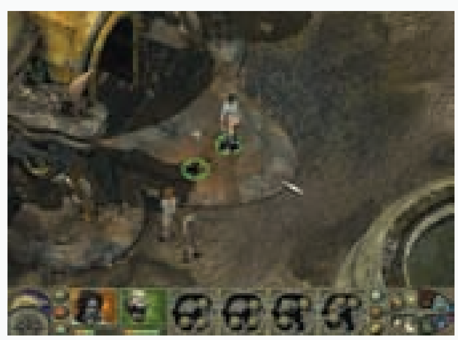
1 Помимо прочего, на статистику влияют татуировки, способные наградить бонусами и пенальти. По сути, это что-то вроде перков из Fallout или еще один вариант на тему «амулеты и кольца»...



2 Все действия доступны из удобного меню, вызываемого щелчком правой кнопки мыши.



3 Диалоги сопровождаются художественным описанием происходящего. Torment – полноценное литературное произведение. В форме игры.



Oni

ЖАНР: ACTION.BEAT-'EM-UP

ПЛАТФОРМА: PC, PS2

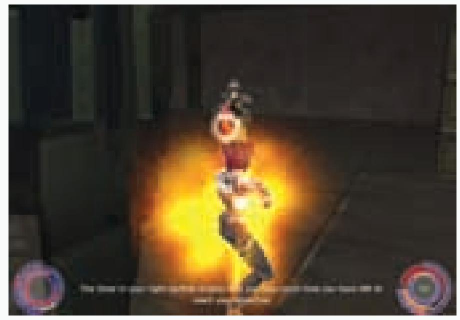
РАЗРАБОТЧИК: BUNGIE

ИЗДАТЕЛЬ: BUNGIE

ГОД ВЫХОДА: 2001

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Как-то раз Bungie, когда-то широко известная удачной стратегией Myth, а ныне превозносимая за Halo, решила сделать beat'em up. Да так, чтобы все в нем казалось непривычным простому западному человеку. Главным маяком стало аниме. Из японских мультипликационных фильмов позаимствовали не только внешний стиль, но и сюжетные ходы, смело понадергав их откуда ни попадя. Это обеспечило игре увлекательный сценарий, ради которого вы пройдете Oni, если сядете за нее, и сегодня. Кроме недурного сценария, игра хвасталась отличной боевой системой. Основа любого здешнего поединка – рукопашная. Главная героиня может подобрать дальнобойное оружие; оно радует своим разнообразием, но отстреливать врагов подолгу нам не позволяют. И правильно, ведь успокаивать недругов многочисленными приемами ближнего боя несравненно увлекательнее. Гораздо проще от души отдубасить противника, предварительно лишив его верной пушки (для чего достаточно подбежать к нему вплотную и совершить пару резких движений). Враги тоже не лыком шиты; потеряв оружие, они не превращаются в безвольные мешки с песком, умело машут руками да ногами и старательно симулируют зачатки интеллекта агрессивных отморозков. И все бы ничего, но серые пустые уровни уже в 2001-м навевали тоску с откровенной зевотой. Редкий интерьер порадует количеством предметов больше трех. До сих пор удивляюсь, что помешало дизайнерам поставить лишний шкаф, лишнюю мусорную корзину или прилепить текстуру Рембрандта на унылую стену...





Князь: Легенды лесной страны

ЖАНР: ROLE-PLAYING.ACTION-RPG

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: 1С

ИЗДАТЕЛЬ: 1С

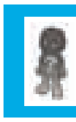
ГОД ВЫХОДА: 1999

Первая часть «Diablo по-русски» умудрилась оставить приятные впечатления, несмотря на все недоработки, сложности, странности и прочие несуразицы. Помнится, мой герой погиб добрый десяток раз, покинув первую локацию, но потом начал действовать осторожнее, освоился, прижился. Оказалось, что тут есть смена дня и ночи, что можно готовить снадобья (порой получая неожиданный эффект), нанимать боевых товарищей аж до девяти штук, искать сокровища с лопатой и волшебным зеркалом, помогать деревне, собирать с жителей дань… Каждый из трех персонажей начинал путешествие в своей точке игрового мира, в дальнейшем нам постоянно демонстрировали нелинейность в исследовании территории и в выполнении квестов. При этом легче не становилось, следом за кошмарными муравьями приходили непобедимые мертвяки, герои дохли с удручающим постоянством, ради присоединения к отряду нового бойца требовалось приложить недюжинные усилия, а каждое применение одноразового зеркала приучало предварительно сохраняться. Где именно прячется обаяние игры, понять не так просто. Быть может, всему виной березки, волхвы и кикиморы, а может, «Князь» своим существованием бросал вызов терпению и мастерству игрока. Значительно полнее возможности игрушки раскрылись во второй части, но и первая заслуживает внимания, если вместо заграничной ватаги рыцарей, эльфов и гномов вы давно мечтаете увидеть дружину настоящих былинных богатырей.



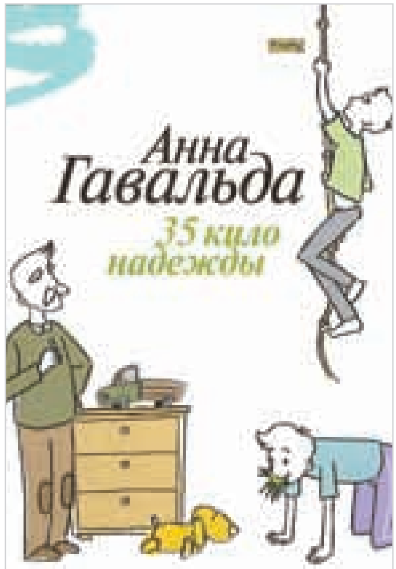


Bookshelf



Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com







СБОРНИК «ТЕНИ ЧЕРНОБЫЛЯ»

ЖАНР: СБОРНИК ФАНТАСТИЧЕСКИХ РАССКАЗОВ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

В сборник «Тени Чернобыля» из серии S.T.A.L.K.E.R. включены одна повесть и девять независимых рассказов восьми авторов. Отличие этой книги от других из этой же серии (пока их четыре) в том, что все рассказы написаны еще до выхода самой игры. То есть, они вроде как написаны про игровой мир Зоны, но часто встречаются грубые неточности и совсем уже немыслимые вещи. Например, в повести «Клык» главный герой старается не носить металлические предметы на территорию Зоны и не любит огнестрельное оружие. Он пользуется стеклянным ножом и стреляет из пневматики, заряженной иглами с каким-то ядовитым веществом. По-моему, это нелепо и выглядит как чистой воды безумство. Но, несмотря на безумные домыслы автора по поводу некоторых мутантов и многих аномалий, повесть получилась интригующей и забавной. Помимо «Клыка» очень мне понравились рассказы «Оборотень» и «Байки из склепа». Про настоящую сталкерскую дружбу и честь. Ну и рассказ «Мать» тоже стоит отметить. Его идея кажется мне интересной и неожиданной – про женщину, два года ждущую сына, который не вернулся из Зоны. Остальные же рассказы порадовали разнообразием и краткостью, но не более. В книге собраны рассказы и про мародеров, и про Зону без людей, и про зомби, и про мутантов, и про дезертира, ну и про сталкеров, конечно же. Но трудно читать много про то, чего сам автор толком не понимает, а читатель знает лучше него. Ведь авторы питались отрывочными сведениями об игре, которыми скудно снабжал их официальный сайт S.T.A.L.K.E.R. в течение нескольких лет. В один прекрасный момент сайт объявил литературный конкурс, и любители этого иллюзорного мира начали выплескивать на бумаге нехитрые домыслы и фантазии. Вот, собственно, и плоды их труда. Сам по себе жанр «фанфикшн» есть результат творчества поклонников. Но я до сих пор не могу понять, зачем нужно было издавать эти книжки. Кроме, естественно, финансового стимула и рекламы игры.

АННА ГАВАЛЬДА «35 КИЛО НАДЕЖДЫ»

ЖАНР: ЛИРИЧЕСКАЯ ПРОЗА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ФЛЮИД»

Анна Гавальда – превосходный французский прозаик, пишущий про человеческие ценности и проблемы. Она любима во многих странах, спектакли по ее книгам собирают огромное количество зрителей, ее произведения экранизируются и переводятся на четыре десятка языков. Она пишет проникновенно и просто, но выражает действительно глубокие мысли. В наше время фантастики и постмодернизма ее проза невероятно очаровывает и привлекает многих людей.

«35 кило надежды» – роман о тринадцатилетнем мальчике по имени Грегуар, который ненавидел школу. Банально. Но он вовсе не лодырь, как можно было бы ожидать, и далеко не глупый мальчик. Ему просто в школе не интересно. Что у него превосходно получается, так это что-то делать своими руками, создавать красивые и полезные вещи. Собственно, он и читать научился только благодаря стремлению прочесть книгу «1000 дел для умелых рук», а в семь лет смастерил машину для чистки бананов. Его родители слишком заняты собственными заботами (они на грани развода), чтобы понять своего сына, и уж тем более оценить его способности. Они просто на него кричат из-за его отставания в школе, устав кричать друг на друга. Но есть в семье один человек, который его понимает, – дед. Дальше не буду рассказывать – это надо читать. Потрясающий наивный стиль, мир взрослых глазами ребенка, тема смерти близких в детском понимании – и это все тут, в небольшом рассказе, написанном простым языком и способном покорить сердца многих отъявленных циников, не говоря уже о чувствительных девичьих душах. Книжечка маленькая, напечатанная крупным шрифтом, полная цветных иллюстраций, будто для детей, но это только видимость.

Советую также почитать «Просто вместе», «Мне бы хотелось, чтобы меня кто-нибудь ждал» – любовь и сложно-простые взаимоотношения уже в мире взрослых. Но все так же наивно, просто и со вкусом. К сожалению, на русский переведено не так много книг этой француженки, как хотелось бы.

БЕНДЖАМЕН ХОФФ «ДАО ВИННИ-ПУХА»

ЖАНР: ФИЛОСОФСКАЯ ПРОЗА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

Конечно же, мы все знаем и любим Винни-Пуха, Пятачка и всех-всех-всех с детства: как в советском акварельном исполнении, так и в полном компьютерных красок диснеевском. Порой мы вспоминаем и задорно распеваем его веселые «шумелки», «кричалки» и «вопилки». В общем, как говорится, Винни-Пух был, есть и будет есть. С главным героем разобрались. А теперь коснемся «Дао». Смысл сразу становится ясен на первых трехчетырех страницах: автор показывает нам на примере медвежонка и его друзей, что такое даосизм и с чем его едят. Сама схема повествования не «грузит» читателя заумными терминами и непреложными истинами. Автор и самый главный герой книги – что-то среднее между Кристофером Робином и восточным философом. В его доме живет Пух, который вечно пристает с расспросами «что?» да «как?» – ведь про него пишут книгу. В книге десять глав, не считая введения. И все эти десять глав олицетворяют десять постулатов даосизма. Конечно же, на примере Винни и его друзей. Очень все доступно и остроумно, но особенно радуют цитаты из любимой книжки, сдобренные китайскими притчами и черно-белыми картинками.

Нет, познать восточную мудрость мне не удалось. Разве что вскользь получить представление о ней. Самое главное, что мне удалось вынести из этой книги, – это то, что «Винни-Пух и все-все-все» не просто детская сказка, а перенесенная в сказочный мир реальность (что, вообще-то, и без даосизма было понятно). И что во всех сложных задачах надо искать простое и очевидное решение, но не сбрасывать, конечно, с десятого этажа рояль, а прислушаться к себе. Может, и не надо бы его продавать, а самому заняться музицированием? Грубоватый пример, но вполне отражает суть книги. Я вот думаю, может, стоит перепечатать университетские учебники, снабдив их примерами и цитатами из детских сказок? Наверное, тогда высшее образование получал бы каждый. И не одно. Нужно будет подкинуть эту идею в Министерство образования.


ТИМУР
ИРЕНА ПОНАРОШКУ
ЯРОСЛАВ АЛЕКСАНДРОВИЧ
ПОДРОБНОСТИ НА MTV.RU
НАДЕНЬ MTV - ТЕПЕРЬ ОНО ТВОЕ
ИЩИ В МАГАЗИНАХ ТВОЕ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ
РЕКЛАМА
Лицензия №11117 от 26.01.07, срок действия до 10.02.2012
Свидетельство СМИ Эл №77-8370 от 03.11.03

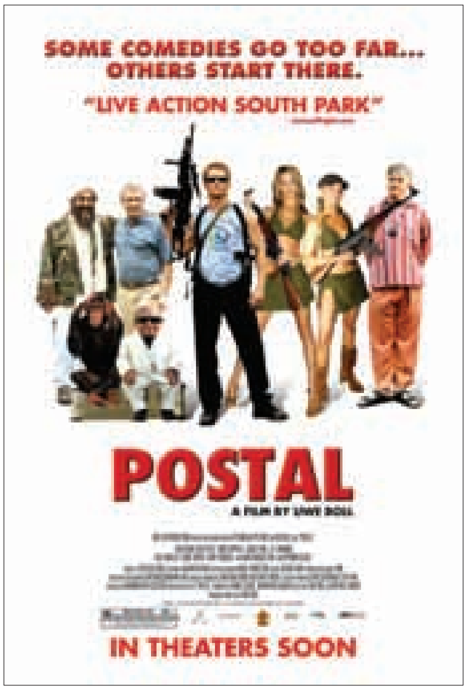
Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ПОСТАЛ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 6 ДЕКАБРЯ

ЖАНР:	КОМЕДИЯ, ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	POSTAL
РЕЖИССЕР:	УВЕ БОЛЛ
В РОЛЯХ:	ЗАК УОРД, ДЭЙВ ФОУЛИ, КРИС КОППОЛА, МАЙКЛ БЕНЭЙР, УВЕ БОЛЛ
ПРОИЗВОДСТВО:	США, ГЕРМАНИЯ, КАНАДА
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	100 МИНУТ



РЕЖИССЕР

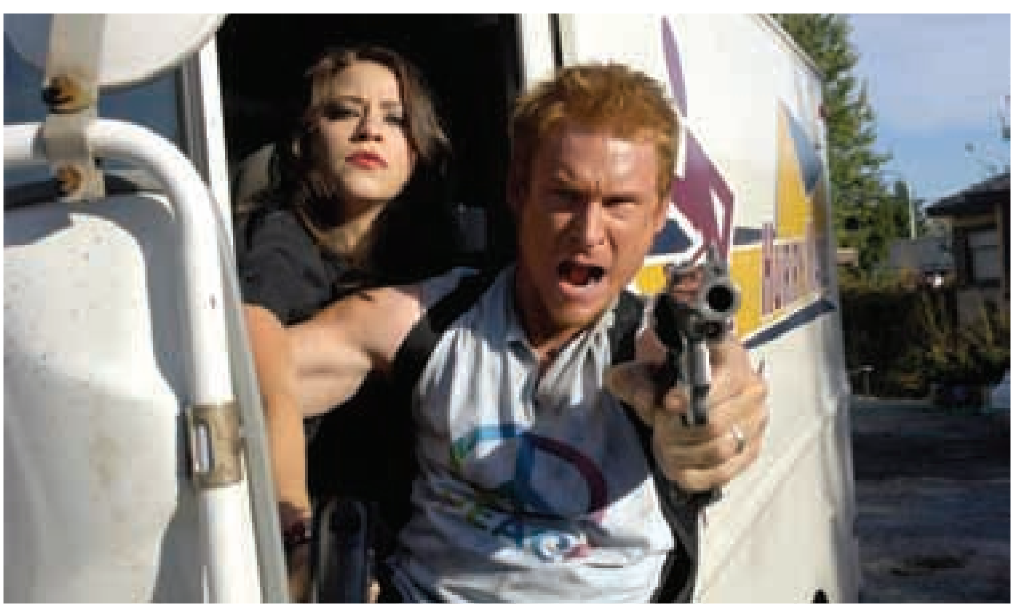
УВЕ БОЛЛ

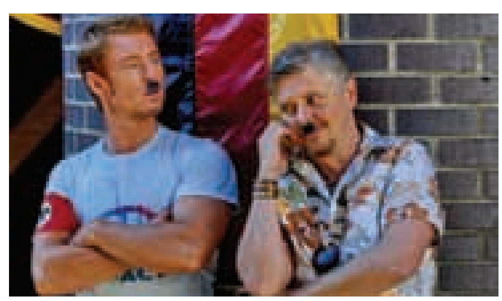


ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«НЕМЕЦКАЯ ЖАРЕНАЯ КИНОШКА» (1991), «БАРШЕЛ – УБИЙСТВО В ЖЕНЕВЕ» (1993), «ПЕРВЫЙ СЕМЕСТР» (1996), «ХАНЖА» (2000), «СУМРАК РАЗУМА» (2002), «СЕРДЦЕ АМЕРИКИ» (2003), «ДОМ МЕРТВЫХ» (2003), «ОДИН В ТЕМНОТЕ» (2005), «БЛАДРЕЙН» (2005), «БЛАДРЕЙН 2: ИЗБАВЛЕНИЕ» (2007)

Уве Болл появился на свет 22 июня 1965 года в немецком городке Вермельскирхен, чем он, пожалуй, и запомнится потомкам. Чем уж так провинился пятачок с населением в несколько тысяч человек, неизвестно, но именно ему суждено было стать вратами ада, через которые, должно быть, заполонят землю силы преисподней. Уве Болл, во всяком случае, идет в авангарде наступления. Ничего не предвещало катастрофы в его ранней юности, когда он увлекся любительской съемкой. Более того, первые две его работы удостоились вполне благосклонных отзывов. Герр Болл, видать, зазнался и даже написал книгу «Немецкая жареная киношка и Баршел – убийство в Женеве, или как снимать кино в Германии», по-отечески важно глядя на молодых режиссеров. Кстати, Болл получил образование режиссера, экономиста и литературоведа аж в четырех разных немецких университетах, так что ума ему, должно быть, не занимать. Когда Болл перебрался в Голливуд, дела пошли из рук вон плохо: «Сумрак разума» и «Сердце Америки» стали ступенькой в пропасть, а на экранизации «Дома мертвых» Уве покатился с лестницы кубарем. Когда он остановится? Не знает никто. На подходе «Во имя короля» и «Фар Край», основанные на компьютерных играх, так что скрестите пальцы – говорят, помогает.

Непереводимое сленговое выражение «to go postal» применяется в случаях, когда человек неожиданно срывается и в гневе убивает окружающих: начальство, коллег, полицейских и обычных прохожих. Приступ ярости накатывает на простых клерков, которые не выносят бремени рутинной работы. Особенно интересно, что это, по сути своей, чисто американское явление, хотя США и представляются «страной свободы и больших возможностей».
Феномену «going postal» даже посвящен PC-сериал Postal от студии Running With Scissors, но это вы, наверное, и без меня знаете. Первая часть была довольно-таки простеньким двухмерным шутером, а вот вторая привлекла куда большее внимание общественности. Главный герой, The Postal Dude (он же просто Чувак), занимался простейшими житейскими делами: сходить за молочком, исповедаться, купить рождественскую елку и все такое прочее, с чем мы сталкиваемся ежедневно. Вот только на пути нашего героя вечно встречаются какие-то психопаты, размахивающие ножами и винтовками. Теоретически можно пройти игру без единого выстрела, и именно на это упирает главный дизайнер Винс Дейзи. Срывать гнев на обществе или подчиниться его законам – вот нравственная дилемма любого из нас. Но разве заметили это правозащитники-либералы (игра подверглась жесткой критике с их стороны)? Даже многие геймеры так и не поняли, о чем же идет речь на самом деле. Стоит ли надеяться, что скандально известный режиссер герр Уве Болл поймет? А ведь это очень важно, коль скоро он взялся за экранизацию Postal. Как вы помните, Болл серьезно провинился перед геймерами, зрителями и Богом за то мракобесие, которое он снимает по мотивам компьютерных игр последние четыре года. Странно не то, что все увеболловские картины проваливаются в прокате. И не то, что, имея на руках солидный бюджет и хитовые игры в основе, Болл использует только шаблонные сюжетные ходы. И не то, что сравнительно неплохие актеры на съемочной площадке начинают выжимать из себя столько наигранности, что аж из ушей течет. Странно, что с каждой картиной бюджеты Болла растут, хотя предыдущие картины даже рядом не валялись с понятием «окупаемость». Кто его может спонсировать, спросите вы? Разумеется, силы ада. Что же стоит ждать от Postal? Если судить по репутации Уве Болла, то ничего хорошего. Но не забывайте, что Болл не снимал еще ни одной комедийной ленты по компьютерной игре (дадим ему шанс?). Кроме того, трешевая сущность игры Postal может оказаться именно тем, что нужно для герр Болла. Уж с кошками, натянутыми на автомат, и бесконечной пальбой во все стороны Король Треша должен справиться. В рекламных роликах Осама бин Ладен с акцентом говорит в камеру: «Все свои двадцать три жены я встретил на date.com» или «Из-за работы моя одежда часто запачкана кровью. Вот почему я использую дезодорант «Пустынная свежесть». Он выводит пятна крови. Даже крови неверных». Политкорректность? Нет такого слова! Кстати, в фильм должны войти кадры боксерских поединков Болла с кинокритиками, которых Уве разделал под орех. А пусть не лезут!







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



ШЕКСПИРУ И НЕ СНИЛОСЬ

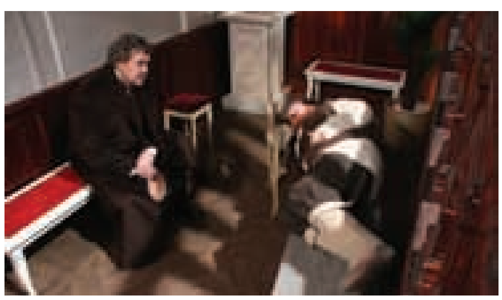
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 29 НОЯБРЯ

ЖАНР:	КОМЕДИЙНЫЙ МЮЗИКЛ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	«ШЕКСПИРУ И НЕ СНИЛОСЬ»
РЕЖИССЕР:	АЛЕКСЕЙ ЗЕРНОВ
В РОЛЯХ:	АНАСТАСИЯ ЗАВОРОТНЮК, СЕРГЕЙ ЖИГУНОВ, ИГОРЬ ХАРЛАМОВ, БОРИС СМОЛКИН, ЮРИЙ СТОЯНОВ
ПРОИЗВОДСТВО:	РОССИЯ, «ПЕЛИКАН-ФИЛЬМ»
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Уильям Шекспир – безусловный литературный гений и знаток человеческих чувств, но ему и в страшном сне не могло привидеться, как его пьесы будут выглядеть в пересказе Гарика «Бульдога» Харламова. Только представьте себе трейлер картины «Шекспиру и не снилось». Заснеженная дорога, по которой движутся экипаж и несколько человек. Замогильный голос произносит: «Давно это было. Шли они сквозь снег, и кровь стыла у них в жилах…» Стараешься выкинуть из головы вступление к «Ночному Дозору», но ничего не получается. А замогильный голос продолжает: «И остался только один… Пошли ему SMS на короткий номер 0606». И, оставив зрителя в недоумении, Гарик Харламов начинает читать реп: «Черный дядька женился на белой, спор с любимой он так совершил. Заколопся рукой он умелой, а чуть раньше жену задушил. Вот такая байда… Лабуди-лабудай, бигуди намотай». Что это означает, решительно непонятно. Известно только, что ребята из Comedy Club писали шутки для фильма, а это кое-что проясняет.
«Шекспиру и не снилось» – это легкая музыкальная комедия в духе русских водевилей XVIII века. По сюжету, в уездный город приезжает труппа известных артистов, чтобы сыграть одну из шекспировских пьес. Вот только директор театра (Юрий Стоянов), хоть и не Карабас, но все равно чует неладное. Как нетрудно догадаться, гастролеры – обычные жулики. Да еще и прима Лизон (Анастасия Заворотнюк), чье пение приехал слушать сам губернатор города, сбегает с молодым гусаром Егозеем Фофановым (Гарик Харламов) в табор к цыганам. Актрисе срочно приходится искать замену.
Роль артиста, влюбленного в Лизон, исполнил Сергей Жигунов, которому пришлось изрядно похудеть и перекраситься в рыжий цвет. Дуэт Жигунова и Заворотнюк мы помним еще по сериалу «Моя прекрасная няня», да к тому же любовь постановочная переросла для них в настоящий роман, так что фальши не ожидается. Вообще, актерский состав не вызывает никаких нареканий, все главные роли исполняют известные и любимые в народе артисты. Кстати, продюсирует фильм сам Сергей Жигунов, также как и «Код апокалипсиса», в котором Анастасия Заворотнюк, опять же, сыграла главную роль. Да еще, ха-ха, в ленте «Шекспиру и не снилось» играют Борис Смолкин и Ольга Прокофьева (они же дворецкий Константин и Жанна Аркадьевна из «Моей прекрасной няни»). Словом, все они в одной лодке.
Восемь песен для ленты сочинил Юрий Энтин, автор саундтреков к лучшим детским фильмам и мультикам («Приключения Электроника», «Гостья из будущего», «Приключения Буратино», «Бременские музыканты» и еще сто тысяч миллионов названий), так что халтуры быть не должно.









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

ХИТМЕН

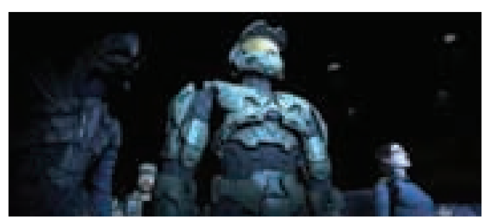
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 29 НОЯБРЯ

ЖАНР:	ЭКШН
РЕЖИССЕР:	КСАВЬЕ ГЕНС
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	HITMAN
В РОЛЯХ:	ТИМОТИ ОЛИФАНТ, ДАГРЕЙ СКОТТ, РОБЕРТ КНЕППЕР, ОЛЬГА КУРЫЛЕНКО
ПРОИЗВОДСТВО:	США, DAYBREAK PRODUCTIONS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Лысый, хладнокровный, в костюме и со штрих-кодом на затылке. Вот он, продукт генной инженерии. Наконец-то всеми правдами и неправдами фильм о Сорок седьмом снят. Увы, Вин Дизель не сыграл главную роль. Его звездные выкрутасы не пришлись создателям ленты по вкусу, и штрих-код в итоге нарисовали на затылке Тимоти Олифанта, уже засветившегося в «Крепком орешке 4.0» в роли главного злодея. Вроде как, он уже актер известный, все ж таки не в треше каком-нибудь сыграл, а осадочек все равно остается. Если смотреть со спины, то как будто похож на Хитмена, а если глянуть на лицо, то так и тянет крикнуть: «Подделка!». Брутальности ему, что ли, не хватает. Впрочем, нам грех жаловаться, могли и Уве Болла режиссером назначить. Знаете, какая у него любимая игра? Правильно, Hitman: Codename 47.



Коль скоро мы в этом номере потчуем вас рассказом аж о двух экранизациях игр, то продолжим эту тему. Итак, во-первых, Sony Pictures взялась воплотить на широких экранах MMORPG EverQuest. За сюжет головой отвечает Майкл Гордон, автор сценария «300 спартанцев». Публике обещают перенести большинство ключевых персонажей игры в киноверсию, а выпустить все это великолепие – в 2009-2010 году.
Вторая новость куда печальнее. Нил Бломкамп, режиссер Halo, достал из шкафа свой черный костюм и теперь сорок дней будет носить только его, ведь экранизация мегапопулярного эксклюзива для Xbox приказала долго жить. В чем же дело – не вполне ясно. То ли Бломкамп – птица не того полета и высокое начальство вдруг решило поменять коней на переправе. То ли бюджет разросся до непомерных размеров и перегнал годовой доход маленькой банановой республики. Быть может, Microsoft и 20th Fox тянули одеяло каждая в свою сторону до такой степени, что оно порвалось на кусочки. Как бы там ни было, Halo в ближайшем будущем можно не ждать. А вот Gears of War все еще ползет на широкие экраны, обещая выйти на финишную прямую в 2009-м. А вдруг не скопытится раньше времени?



Warner Bros. станет прокатчиком Terminator Salvation: The Future Begins в Северной Америке. Такое вот непривычно громоздкое название будет носить четвертая часть «Терминатора». Если верить слухам, режиссером будет автор «Ангелов Чарли» Макджи, а в актерах должны засветиться Кайл Риз и Вин Дизель. Последний якобы может сыграть роль первого киборга, переметнувшегося в стан людей. Лента о трудных временах после Армагеддона и борьбе человечества против «Скайнет» обещает порадовать (а может, и разочаровать) фанатов летом 2009-го. Надеемся, символическая роль для губернатора Калифорнии в фильме найдется.



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

В ЗАЩИТУ ЯОЯ

В толковом словаре рубрики «Банзай!» черным по белому написано: «Яой – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому». Яой заслужил скандальную славу: будучи очень популярным у девиц, для остальной части человечества он остается непонятным извращением. Наша сегодняшняя задача – во-первых, сделать его понятным и, во-вторых, развенчать славу «извращения».

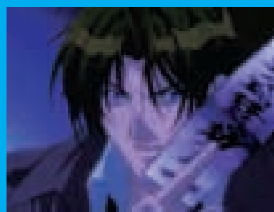
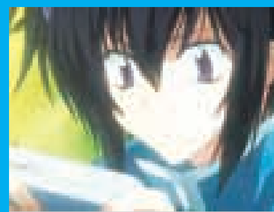
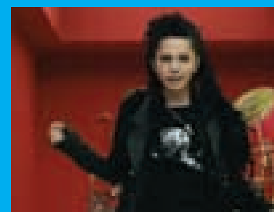
Девушки, простите нас. Этот первый и, может быть, не последний текст про яой адресован в первую очередь сильному полу. Это они не понимают, в чем смысл и прелесть яоя, воротят носы и вытягивают звучное «фу-у-у-у...». Наверное, добрая половина «настоящих парней», прочитавших предыдущее предложение, уже готовы рвать ненавистные страницы из журнала. Но прежде чем это сделать, ответьте на простой вопрос: вы хоть раз в жизни читали любовные романы? Да, именно те, которые с названиями вроде «Оковы страсти» или «В плену желания»? Готов биться об заклад, что не читали, а если и пробовали, то бросили на второй странице на описании чувственного белозубого незнакомца. Можете ли вы, парни, понять, что интересует девушек? Один из самых глубоких парадоксов нашей жизни в том, что мужчины и женщины хоть и говорят на одном языке, но совсем не понимают друг друга. Пока мальчики играют в машинки, войнушку и футбол, девочки играют в дочки-матери, выбирают наряды и обсуждают мальчиков. «Что он на самом деле имел в виду, когда просил передать тарелку манной каши?» – этот вопрос становится предметом самого серьезного анализа в кругу маленьких женщин. Мы растем в разной обстановке, каждый на своем полюсе, и неудивительно, что парней в двадцать лет интересуют компьютеры, автомобили и приключения, а девушек – люди, их мысли и взаимоотношения. Мужчины приземлены, их дружба – это совместная деятельность, они верят только в то, что можно потрогать руками. Женщины витают в облаках, для них дружба – болтовня с подружками, они говорят намеками и находят скрытый смысл даже там, где его нет.

Из этого затянувшегося вступления следует ровно один вывод: мужчины и женщины думают совсем по-разному и в жизни выбирают разные дороги. Должно ли им нравиться одно и то же аниме? Конечно нет. Интересы из реального мира естественным образом переносятся на мир аниме. Парни, которые увлекаются автомобилями, смотрят Initial D, студенты-технари изучают строение гигантских боевых роботов в Mobile Suit Gundam, те, в ком сильна страсть к со-


Fake: Интимные расследования нью-йоркских детективов.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип It Was Too Much To Ask, смонтированный из сцен аниме Gravitation на песню Too Much To Ask в исполнении Аврил Лавин; клип Memories Of Darkness, смонтированный из сцен аниме Yami no Matsuei на ремикс песни M Аюми Хамасаки; клип Restless, смонтированный из сцен аниме Loveless на песню Everytime We Touch (Single Edit) в исполнении группы Lacara; официальный музыкальный клип на песню Seventh Heaven группы L'Arc-en-Ciel.



Lawful Drug: Неожиданное применение экстрасенсорных способностей.


Gravitation: Сенсационные подробности из личной жизни солиста популярной группы.


Weiss Kreuz Gluhen: Распутные тайны элитной академии.

перничеству, берутся за Naruto или Dragon Ball, романтики упиваются морскими приключениями One Piece. Обратите внимание: во всех этих аниме главные герои мужского пола, и зрителю легко представить себя пусть не на их месте, но в их компании. Неудивительно, что в том же Naruto парни и девушки видят совсем разное – для одних это захватывающий мордобой, для других – история одинокого мальчика. И теперь, наверное, становится понятно, почему девочек больше всего интересуют трагические отношения Саскэ и его старшего брата.

Чувства и отношения – всегда самое важное. Можете ли вы вспомнить аниме, в котором главный герой – мужественная девушка, какие в нормальной жизни почти не встречаются? Конечно, можете. Dirty Pair, Blood+, Gunsmith Cats, да и почти все боевики про «девушек с пушками» – это суррогат, созданный специально для мужчин. Обычные, жизненные девушки, наоборот, более холодно относятся к оружию, перестрелкам и мордобою. И хотя из этого правила встречаются исключения, но в целом кулачные бои – совсем не то, что слабый пол ищет в произведении. Тонкие психологи, создающие аниме, снимают типично мужские сериалы с героями «неправильного» пола. Практика показала: так получается интереснее.

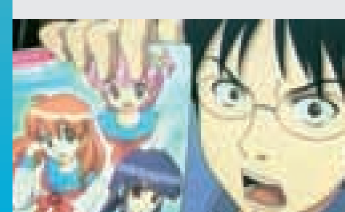
ShortNews Turbo EX Edition

Японская ассоциация производителей видео (Japan Video Software Association, она же JVA) сообщает, что за первую половину 2007 года прибыль от продажи и проката видеопродукции составила немногим меньше 1,3 млрд. долларов, из них на аниме пришлось около 30% всего дохода. Подробнее изучая рынок аниме, исследователи сообщают, что прокат DVD принес на 20% меньше, чем в прошлом году, а продажи выросли, но лишь на полпроцента. При этом на долю «обычного» аниме (не строго для взрослых и не для детей) пришлось на 15% больше продаж, чем за аналогичный период прошлого года. По-видимому, это объясняется громким успехом сериалов, снятых специально для отаку, таких как Lucky Star или The Melancholy of Haruhi Suzumiya.



Непросто в наши дни приходится не только аниматорам. Те, кто смотрят аниме, мучаются от своих проблем. Макото Кавай, молодой человек, покинувший дом после крупной ссоры с родителями, решил ночевать в манга-кафе (это примерно как интернет-кафе, только с мангой вместо интернета). Днем Макото ходил на работу, а ночи коротал в кафе. Такие ночующие посетители в последнее время стали в Токио обычным делом, и владельцы кафе смотрят на них сквозь пальцы. Прожив так некоторое время, Макото возненавидел не только отчий дом, но и бытие в целом и, угрожая менеджеру кафе лезвием от бритвы, начал требовать миллион йен. И требовал до тех пор, пока не был арестован на месте преступления. Историю можно было бы рассматривать как курьез, если б это был единичный случай. Но количество подобных энтузиастов в Японии растет, и их специфический образ жизни грозит превратиться в серьезную общественную проблему.





Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с МС Entertainment разыгрывает диск с OVA-сериалом Gravitation. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 декабря.

ВОПРОС:
ЧТО ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННОГО НЕ ЯОЙ?

1. TARGET IN THE FINDER
2. WILD ROCK
3. COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE



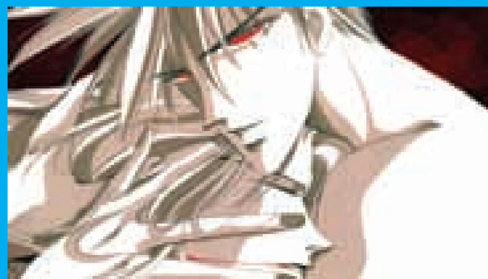
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Икс» получает Татьяна Петрова из Москвы. Мокона, хоть и выглядит как розовый шарик, на самом деле – могущественный бог-творец.









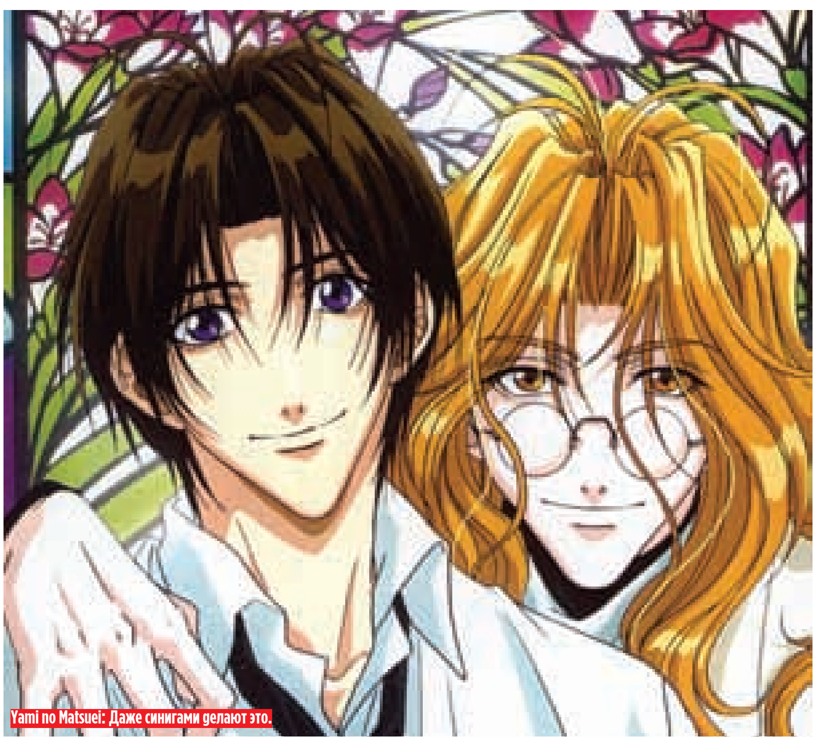
ЯОЙ: ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Zetsuai (1992)
Про любовь музыкантов и футболистов с трагическим прошлым. Классика жанра с очень своеобразным стилем изображения героев.

Gravitation (2000)
Про любовь музыкантов и писателей. Яой наоборот: молодой и наивный бегает за взрослым и опытным. Можно сказать, работа такая: без вдохновения стихи не пишутся.

Loveless (2005)
Про любовь школьников и нешкольников. Красивое аниме с заковыристым сюжетом и уклоном в мистику. Редкий случай, когда на экране с кошачьими ушками не девочки, а мальчики.

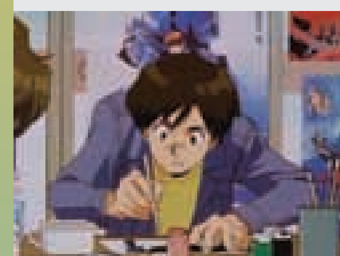
Самые умные читатели и читательницы, наверное, уже поняли, о чем речь. Женщины любят мелодрамы, и здесь есть прямой анимешный аналог – сериалы вроде Kimi ga Nozomu Eien («Беспокойные сердца») или Lovely Complex. Но что будет, если превратить любовный роман в аниме? Читательницы наверняка обращали внимание, какими нежными оказываются герои этих книг, а потом вздыхали: эх, встретить бы такого в жизни! На самом деле авторы любовных романов (за псевдонимами а-ля Жоржетта Цветочная порой скрываются сорокалетние семейные мужики) всего лишь наделяют героя-любовника по-женски чувствительным характером. Аниме склонно доводить любую идею до крайности, и однажды кому-то пришла в голову безумная мысль: а что если снять и женское аниме с героями «неправильного» пола? Что если сделать обоих героев любовного романа по-женски сентиментальными мужчинами? Если для мужчин снимают боевики с одними красотками, почему бы для женщин не снять любовный роман с одними красавцами?
Идея оказалась удачной и положила начало целому жанру. Яой – это не извращение и не похабщина, а просто любовный роман нашего времени. На самом деле, натуралистичное изображение гомосексуального полового акта между двумя рисованными мужчинами вызывает у девушек то же отвращение, что и у парней. В яое, как и в любовном романе, к собственно сексу идут долго и упорно, через пресловутые тернии к одинаковым для всех звездам, причем сам процесс почти всегда остается за кадром. Случайные свидания, нескромные взгляды, невольная привязанность – эти необъяснимые чувства вновь и вновь будоражат девичьи сердца. Запретный плод сладок, а разве может быть любовь более запретная, чем любовь между двумя мужчинами? В этом – вся тайна яоя. Относиться к нему с отвращением и брезгливостью могут только упертые мужланы, не способные за необычной формой увидеть старое как мир содержание. Чтобы понять яой (и надеяться когда-нибудь понять, о чем думают девушки), нужно разрушить шаблоны, которые многие годы общество внушало каждому из нас. Парни, соберитесь. Если что-то мешает вам спокойно смотреть хороший яой, выход для ваших мужских мозгов все-таки есть. Каждый яойный сериал – дальний родственник любовного романа, и в каждом найдется персонаж с женским характером. Отыщите его и представьте, что это девушка. И вы увидите, как все сразу встанет на свои места.



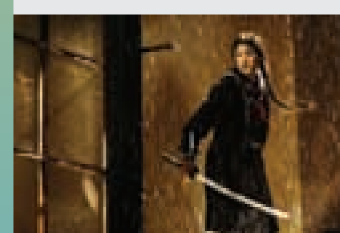
Yami no Matsuei: Даже синигами делают это.

ShortNews Turbo EX Edition

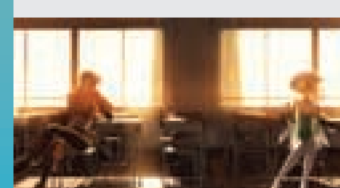
А пока продавцы считают деньги, простые аниматоры уныло пытаются свести концы с концами. Устав от своего бедственного положения, рядовые создатели аниме образовали профсоюз под названием Japan Animation Creators Association. Новорожденная ассоциация спешит привлечь внимание общественности к следующим вопиющим фактам:
1. Высококвалифицированный аниматор получает зарплату в размере 1500 долларов в месяц (очень мало по японским меркам), и то только если работает без выходных и праздников по 10-15 часов в день.
2. Около четверти аниматоров получают зарплату в размере не выше 700 долларов в месяц (вообще копейки).
3. Создатели аниме чаще всего не получают оплачиваемых отпусков, страховки, пенсионных отчислений и других социальных гарантий.

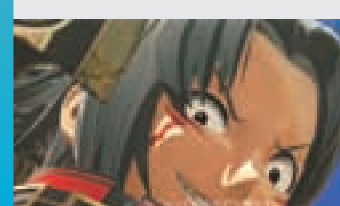


В позапрошлом номере мы публиковали первую картинку со съемочной площадки голливудского игрового фильма на основе аниме Blood: The Last Vampire. Прошел месяц, и появилась вторая, гораздо более приличная. Теперь при желании можно надеяться, что из фильма выйдет что-то путное.



И свежие новости про пунктуационный кошмар, OVA-сериал .hack//G.U. Trilogy. Диск с аниме, полностью выполненным в трехмерной графике, поступит в продажу 25 января следующего года. И если вы следите за развитием событий в разросшейся вселенной .hack, то выглядеть эта 85-минутная история будет вот так.





Мини-обзоры

GRAVITATION: ПАРНИ СО СЦЕНЫ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНЪИТИ ВАТАНАБЕ, 1999 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАШ РЕЙТИНГ: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Хотите верьте, хотите нет, а русская публикация OVA-сериала Gravitation с подзаголовком «Парни со сцены» совершенно случайно совпала с материалом про яой. Или, как вариант, в дело вмешались судьба и какие-то высшие силы, покровительствующие гомосексуальным музыкантам. Итак, в России, на DVD от компании MC Entertainment, выходит двухсерийный OVA-сериал Gravitation, который можно и нужно считать прологом к более известному одноименному телесериалу. Успех данной OVA и предопределил появление сериала. История на эти два аниме одна: о мальчиковой рок-группе и трогательной любви вокалиста Сюити к писателю Эйри. OVA позволяет себе немного большие вольности, чем сериал, а саундтрек опять безупречен. И главное – это первое в истории планеты DVD-издание яоя в России. Теряем невинность, так сказать.



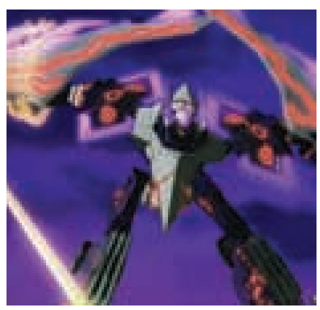
ZEGAPAIN. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАМИ СИМОДА, 2006 · РЕГИОН: США

НАШ РЕЙТИНГ: МОЖНО СМОТРЕТЬ



Zegapain – сериал, известный, прежде всего, тем, что на японском Xbox Live можно скачать сразу две демоверсии игр на его основе. Они мало чем отличаются друг от друга, и в каждой – битвы гигантских боевых роботов. Аниме-сериал прошел на телевидении в 2006 году и остался незамеченным на фоне более громких меха-аниме, да и сюжет о школьнике, который вдруг становится пилотом шагающей боевой машины, тоже не производит впечатления. Все это мы видели уже не один раз. На самом деле, Zegapain не так уж и плох, но жанром меха-аниме последние десятилетия правит «Гандам», и чтобы выделиться на этом фоне, нужно показать зрителю нечто совершенно новое, неожиданное и броское, а не мальчиков-пилотов и трехмерные сражения роботов. С этой точки зрения очень правильно поступили авторы Tengen Toppa Gurren Lagann, о котором мы расскажем в следующем номере журнала.



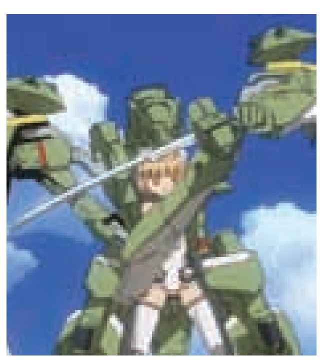
SKY GIRLS. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЁСИАКИ ИВАСАКИ, 2007 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАШ РЕЙТИНГ: МОЖНО СМОТРЕТЬ



В прошлом году был снят пилотный OVA-эпизод Sky Girls, а в этом на телевидении запустили одноименный сериал про девочек и роботов. Сюжетец таков: человечеству угрожают эдакие Weapon Of Raid Machines (они же WORMS), и спасти мир могут только три девочки, управляющие летающими экзоскелетами. А на выходных, в свободное от спасения мира время, они развлекают зрителя как могут: шляются по горячим источникам или разыскивают владелицу ничейного бюстгальтера. Набор персонажей стандартный, как шарообразная лошадь в вакууме, костюмчики в меру похабные, трагический сюжет пока не прослеживается, но в будущих сериях, без сомнений, заставит нас сострадать, сопереживать и утирать сопли над благолепным финалом. В общем – как My-HiME, только девчонок меньше.



GANTZ

ガンツ

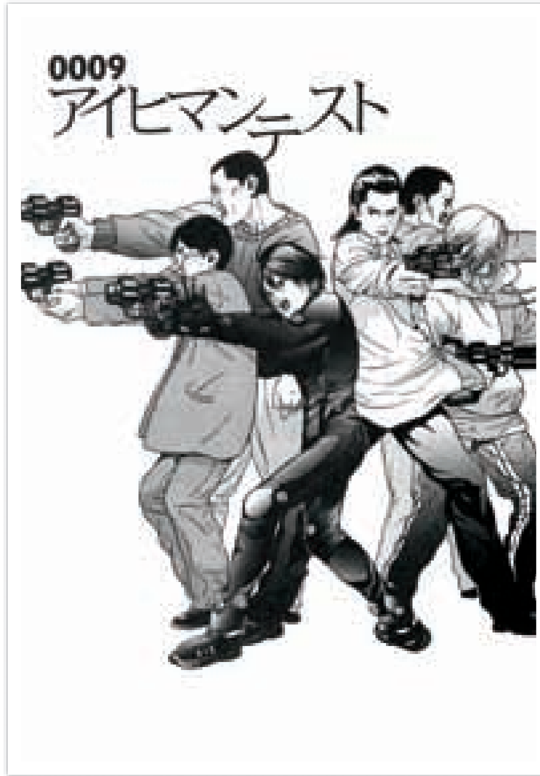
СОЗДАТЕЛЬ: ХИРОЯ ОКУ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2000 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY YOUNG JUMP

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Хироя Оку, автор Gantz, пользуется для создания своей манги необычной методикой: при помощи компьютерной программы Poser он создает трехмерную сцену, расставляет в ней куклы персонажей, подбирает позы, находит нужный ракурс, делает скриншот и на его основе рисует следующий кадр комикса. Казалось бы, халтура чистой воды. Неудивительно, что к внешнему виду героев Gantz приходится долго привыкать – так в Японии мало кто рисует мангу. Впрочем, Gantz любят вовсе не за картинку, а за мощный и напряженный сюжет. Суть вот в чем: погибшие в разных районах Токио люди вдруг – живыми! – оказываются в комнате с черным шаром по имени Гантц. Шар поет им песенку, выдает оружие и отправляет убивать пришельцев, обещая вернуть в обычный мир того, кто справится лучше всех. Очень скоро выясняется, что пришельцы вовсе и не пришельцы, шар – не шар, мертвые вовсе не мертвые, а на самом деле… А что на самом деле, так толком и не понятно. Gantz повезло больше, чем «Хеллсингу»: телесериал на основе этой манги недурен, но не покрывает и половины сюжета ныне существующих двадцати томов. А ведь чем дальше, тем интереснее.







ХЕЛЛСИНГ

ヘルシング

СОЗДАТЕЛЬ: КОТА ХИРАНО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1997 ГОД, ЖУРНАЛ YOUNG KING OURS

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Мало кто знает, что телесериал «Хеллсинг», столь популярный в России, на самом деле имеет мало общего с первоклассной оригинальной мангой Коты Хирано. Во-первых, финальная половина телесериала выдумана сценаристами. Во-вторых, телесериал совсем не отражает мрачный и стебный стиль оригинальной манги. Сюжет в комиксе куда более сложный и подробный, а из персонажей в телесериал не попало и половины. Такой провал вынудил японцев заняться OVA-сериалом Hellsing Ultimate… но и он в полной мере не отражает мастерство Хирано-сана. На сегодня было издано семь томов манги «Хеллсинг», и автор планирует подвести историю к логическому завершению в течение ближайшего года-двух, а потом заняться новым проектом. Кстати, Кота Хирано в молодости работал ассистентом мангаки, а когда начал «сольную карьеру», первыми его работами было несколько хентайных комиксов. Видимо, поэтому все девушки в манге Hellsing чудо как хороши. В отличие от невзрачных героинь аниме-сериала, к которому в полной мере применимо крылатое выражение: «Не тратьте время зря, читайте мангу!».







Игры

DAI KOUKAI JIDAI ONLINE

ПЛАТФОРМА: PC РАЗРАБОТЧИК: KOEI ИЗДАТЕЛЬ: KOEI ДАТА РЕЛИЗА: НАЧАЛО 2007 ГОДА

Для нас, иностранцев и бака-гайдзинов, KOEI – это прежде всего сериал Dynasty Warriors с его бесконечными продолжениями и ответвлениями. В Японии же KOEI запустила и поддерживает крайне любопытную морскую MMORPG под названием Dai Koukai Jidai Online (что-то вроде «Великая морская эпоха онлайн»). Концепция игры напоминает о запущенной в России «Пиратии»: вы начинаете игру обычным героем, скапливаете небольшое состояние, получаете знания навигации и отправляетесь бороздить морские просторы на личном фрегате. Правда, в отличие от мультяшной «Пиратии», Dai Koukai Jidai Online выполнена в гораздо более правдоподобном стиле (как и другие игры KOEI): величественные корабли и роскошные костюмы выглядят так, словно сошли с экранов голливудского блокбастера про пиратов, и только внешний вид героев выдает происхождение игры. Все портреты персонажей – в типично японском стиле. Красотища!











Тем временем в интернетах

MIXI

АДРЕС: http://mixi.jp ЯЗЫК: японский

В России есть несколько известных блог-служб («Живой журнал», «В контакте» и прочие), а какими пользуются японцы? У них один из самых популярных сетевых дневников – mixi, созданный Батарой Это в 2004 году. На сегодня в mixi насчитывается более десяти миллионов пользователей. Население Японии, напомним, составляет примерно 130 миллионов человек – это значит, что примерно у одного из тринадцати японцев есть дневник в mixi. Правда, увидеть сервис «со стороны» не получится: вход разрешен только зарегистрированным пользователям.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Подскажите хорошую онлайн-энциклопедию аниме? И чтобы на русском.

Подсказываем: http://www.world-art.ru/animation. Не очень хорошая, но это лучшее из того, что есть на русском языке.

Как сделать, чтобы на компьютере нормально показывался японский язык? У меня квадратики и черт знает что.

Нужно зайти в панель управления и в пункте Regional and Language Options («Региональные и языковые настройки») поставить галочку рядом с Install files for East Asian Languages («Установить файлы для восточноазиатских языков»).

В каком аниме-сериале больше всего эпизодов?

Сложно сказать. Дело в том, что многие аниме-сериалы идут на телевидении уже десятилетиями, и выявить явного лидера проблематично. В основном это малоизвестные у нас хиты вроде Crayon Shin-chan, Sazae-san и Doraemon.

Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Остановите **мгновенье!**

29-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 декабря 2007 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №29»

ПОБЕДИТЕЛЬ 26-ГО ЭТАПА

Данил Кайгородцев,

г. Новосибирск.

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



«Игра Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2, изучено максимальное число скиллов».


Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.:(495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Nintendo DS Lite
4810 р.
PlayStation 2 Slim
4680 р.
Xbox 360 Premium
12740 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Starter Pack
20800 р.
PSP Slim & Lite
7150 р.
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
Final Fantasy III 1430 р.
New Super Mario Bros. 1300 р.
Bioshock Steel Book Edition 2080 р.
Halo 3 2210 р.
Stranglehold 2210 р.
Sega Rally 2080 р.
Blue Dragon 2210 р.
Loco Roco 780 р.
Jeanne D'arc 1300 р.
Virtua Fighter 5 (PAL) 1924 р.
Folklore (PAL) 1924 р.
Shadow of the Colossus 1456 р.
God of War II 1300 р.
Kingdom Hearts II 1430 р.
Trauma Center: Second Opinion 1950 р.
Super Paper Mario 1950 р.
Heavenly Sword (PAL) 2080 р.
Conan (PAL) 1924 р.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Сергей Овчинников за лакированные рожки для лучшего приема сигнала и общего поднятия настроения.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выкладывать на диск демоверсии игр для Xbox 360. Это, к сожалению, невозможно: Microsoft распространяет демоверсии только через Xbox Live или на специализированных дисках.

ПИСЬМО НОМЕРА

Сергей Овчинников,
aso38@mail.ru

Привет, «Страна». На этот раз желанием писать руководило не положение PS3 на китайском рынке или ситуация вокруг «круга смерти» на Xbox 360. Как ни странно, рука дрогнула после прочтения письма некоего Леонида Комаровских о Wii 2, в котором он описывает следующую консоль от Nintendo. Умышленно или нет, но он во многом дублировал мое письмо, опубликованное несколькими месяцами ранее. Только что у вышеуказанного читателя доводы выглядели несколько голословными. Вот, к примеру, мощность, а скорее «немощность» приставки – кажется, больная тема последних месяцев. Вроде как компания хочет побыстрее избавиться от устаревающей системы в угоду чему-то более современному. Вспомните, однако, она и от GameCube не избавилась в свое время, хотя этот шаг предрекали люди куда более сведущие. Значит, есть в долговременной поддержке платформы нечто такое, что поважнее банальной прибыли. Может быть, уважение? Стоит ли осчастливливать своих фанатов той же самой приставкой с новой графикой еще раз? И побегут ли они в магазин в тех же количествах, что раньше, за Rayman Raving Rabbids 3 в HD? Вот и я сомневаюсь. Сейчас этой своей разработкой компания дала бесценную возможность себе, независимым студиям и просто молодым талантам творить игры, которые хочется. Не опасаясь в итоге очутиться в финансовой кабале. Захотят последние или нет – другой вопрос. Как думаете, появился бы когда-нибудь Soul Calibur Legends? Возможно, году этак в 2009. А ретроград Soul Calibur 4 предсказуемо анонсирован для болота по имени next-gen. Графика в играх самой Nintendo – давным-давно не панацея. Сравни Resident Evil 4 и Mario Kart. Чувствуешь? Как правильно сказал Зонт: «Марио на PS3 не будет выглядеть лучше, чем Марио на Wii». В точку! Подогревать интерес к консоли будет не картинка, а новые гаджеты вроде Wii Fit и Wii Zapper. Компании достаточно изобретать каждые полгода новую причуду. Подобный апгрейд в глазах пользователей будет стоить подороже новой прошивки. К чему это приведет спустя парутройку лет? Смотрим: Xbox 360, PS3 и PC – они что делают? Правильно: копируют линейки игр друг друга. Консоли даже разрешение, прерогативу компьютера, переняли. А Wii? К тому моменту она превратится в практически полностью эксклюзивную приставку



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ВОЗРАЖАЮ, ВАША ЧЕСТЬ!

Мои приветствия, Страна! Поводом написать это письмо стала авторская колонка Яны Сугак в 244-м номере. Признаться честно, сначала я был просто возмущен и даже бросился было, за неимением компьютера под рукой, печатать гневные SMS, но, уяснив всю глупость сей затеи, решил подождать до лучших времен – пока найдется человек, от которого можно отправить письмо (каюсь, перспектива десятки раз переписывать бумажные черновики погрузила меня в глубокую печаль и заставила решительно отказаться от пера и бумаги в пользу клавиатуры и Bred'а). Такой момент представился нескоро. Но вот теперь я пишу это письмо, изо всех сил стараясь придерживаться позиции абсолютной непредвзятости и душевного равновесия. Собственно, большинство доводов автора я и не смею оспаривать, но что-то все же огорчило, а с чем-то я хочу не согласиться. У меня вызывает откровенное непонимание такая безграничная любовь к Wii. Дело даже не столько в обожании консоли – каждый сам решает, что ему по душе. Дело в навязывании этой любви к Nintendo. Я согласен, на PS3 сейчас не так много хороших игр, как хотелось бы. И да, будь я владельцем PSP, я бы подал на Sony в суд. Но если на PS3 сейчас существует всего пять интересующих лично меня игр (MotorStorm, Ninja Gaiden Sigma, WarHawk, Folklore и Heavenly Sword), то на Wii я затрудняюсь назвать хоть одну. Разве что Metroid. Пожалуйста, ради святой конкуренции в мире игростроительства, не надо говорить, что я ничего не понимаю и что это революция. Пусть эта революция пройдет мимо меня. Я пробовал играть «на Вие» – меня нисколько не зацепило. И я могу объяснить почему. Более того, это будет довольно-таки изъезженная мысль. Nintendo заставит играть мою бабушку (сомневаюсь, правда...), но я – не бабушка. И я не тот дяденька, который никогда не видел видеоигр, а теперь Вий для него стал прекрасным и понятным началом. Сама Nintendo говорила, что делает приставку прежде всего для НЕгеймеров. Мне кажется, у нее это прекрасно получилось. А мне – вы можете закидать меня камнями – мне нужен прирост технических характеристик, красивая графика, выход в онлайн – просто это мой выбор. Кто-то может назвать это глупостью, я же предпочту красивое слово «консерватизм». У меня нет приставки. Но я десятки раз начинал SMT: Nocturne на PS2 у своего друга, не сохраняясь (а толку? мучить беднягу своим назойливым присутствием

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Возможна ли смерть PS3, как это было с Dreamcast?

Это крайне маловероятно. Скажем так, смерть PS3 не более вероятна, чем банкротство всей Sony. После стольких сил и ресурсов, вложенных в консоль, компания не может позволить ей умереть.

Выйдет ли когда-нибудь Fallout 3?

Да, выйдет, и мы даже видели игру в действии и рассказывали о ней в теме номера. Fallout 3 нынче делает Bethesda Softworks на движке Oblivion. Примерная дата релиза – конец следующего года.

Есть ли хоть одна стратегия в реальном времени на PSP и PS2?

На PSP есть Sid Meier's Pirates!, а на PS2 – GrimGrimoire, серия Kessen, стратегическая Aliens Versus Predator: Extinction, Goblin Commander: Unleash the Horde.

ТЕКСТ НАД ПИСЬМАМИ: КАК НИ КРУТИ, А БОЛЬШИНСТВО ПОЛУЧАЕМЫХ НАМИ В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПИСЕМ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ЗАТРАГИВАЮТ ТЕМУ NINTENDO WII. КОМПАНИИ УДАЛОСЬ ПРОИЗВЕСТИ ВПЕЧАТЛЕНИЕ НА ГЕЙМЕРОВ, НО КОГДА ПРОХОДИТ ПЕРВАЯ ВЛЮБЛЕННОСТЬ, МНОГИЕ ВЫНУЖДЕНЫ ЕЩЕ РАЗ ОЦЕНИТЬ ИЗБРАННИЦУ. АНАЛИТИКИ ТО И ДЕЛО ПРОРОЧАТ WII СУДЬБУ МОДНОГО АКСЕССУАРА, ЖИЗНЬ КОТОРОГО ОГРАНИЧИТСЯ НЕСКОЛЬКИМИ СЕЗОНАМИ. ИЛИ ОНИ НЕПРАВЫ? ЧЕРЕЗ ПАРУ ЛЕТ ВРЕМЯ ВСЕ РАССТАВИТ ПО СВОИМ МЕСТАМ.

ку – этакий игровой автомат с набором дополнений. Что до графики, так она и в shareware-проектах востребована, а им до Wii далеко. Еще ты, Леонид, пишешь: «Микрофону быть!» С чего вдруг? Он ведь и в концепте Wii имелся, но до финального варианта не дошел. А название? Твердо настаиваешь на банальном Wii 2. Тут уж совсем в молоко. А я вот думаю, что у нее появится пара лакированных рожек для лучшего приема сигнала и общего поднятия настроения. Плюс, больше чем уверен, – колесики. Отныне, с пульта будут управляться не только игры, но и сама приставка. К тому же, в противовес соневскому «Айбо», в нее будет встроен чайник со свистком. А при хлопке хозяйского тапка консоль будет заваривать чай и намазывать масло на бутерброд. Не верите? Вот и мне в твое предположение верится с трудом. Касательно письма все. Немного посомневавшись, я решил затронуть больную тему. Тему Metal Gear Solid 4. Итак, ляпы с E3-демо, которые, по моему мнению, недостойны проекта подобного калибра:
а) бочка, в которой прячется Снейк, изрешечена пулями, но, по словам Создателя, «пулями не пробивается». Отчего же, дорогой Хидео?
б) почему главный герой усыпляет врагов? Раньше понятное дело, но сейчас же – поле боя. Из-за этого складывается впечатление, что антураж ненастоящий. Эффект присутствия на войне теряется сразу. Мы не в тайном логове террористов, Кодзима, придумай что-то новое, сдвинь сериал с вековых рельсов!
в) что за подход – «Идет война, фургон взорвали…» Может, похлопать в ладоши или расцеловать кого-нибудь? Хидео, погляди Call of Duty 4, что ли. У тебя масштабность боестолкновения умерла, так и не успев родиться. Так зачем, скажите мне, вообще тогда пытаться делать stealth на поле боя? Заработать очко на злободневности?
г) «Вид от первого лица должен понравиться фанатам FPS». Но, положа руку на сердце, стоит признать – как шутер игра смотрится если не убого, то уж точно тормознутее второго Unreal.
д) ну и, конечно, на поле боя около БМП очутилась бочка со «скриптовым» горючим. Это ТАК НЕОЖИДАННО! Это удивило меня даже больше порножурналов! Вы только вдумайтесь – бочка с топливом на поле боя и проезжающий рядом БМП.
е) а как вам убийственное: Снейк залазит в мусорный бак и от него пахнет. При этом, мухи дают снайперам наводку. Вот это бред так бред! Юг. Жара. Война. Бойцы там что, в душе моются, чтобы запах не учуяли? Бой весь пропитан запахами: пота, гнили, гари, резины. Тем более, если везде горят бочки с топливом. Там не до этого – не до мух и не до внюхивания.
Итог: для чего Кодзима делает все это? Для того чтобы понравиться всем. И детям малым и дядям взрослым. Нынче нравиться всем – это модно. На этом можно заработать. Но не всем и не всегда. Зачастую игра превращается в некоторое «недовсё». «Геймкисель». А это невкусно. От этого изжога и головная боль.

**WREN ** *Немного насчет Кодзимы и масштабности боестолкновения. Задумайтесь вот над чем: в реальности военные конфликты, где сталкиваются огромные армии, где есть линия фронта, укрепрайоны, заградительный огонь и все такое, ушли в прошлое. Не будет никакой «Второй мировой, но с боевыми роботами». Военный конфликт ближайшего будущего – столкновение небольших по численности, мобильных и очень хорошо вооруженных отрядов. Такие бойцы, как Солид Снейк с его волшебным камуфляжем, в нем будут очень востребованы.*
Так что Metal Gear Solid 4 чрезвычайно злободневен – как, собственно, и все предыдущие части. И это прекрасно. Отдельные условности и «рояли в кустах» лишь подчеркивают актуальность игры.
И, конечно же, MGS – не шутер и Unreal никому не заменит. Просто обзор от первого лица игре нужен. И лучше, если он будет удобным.

аж 60 часов?). И я каждый раз с замиранием сердца смотрел сцену на крыше больницы, когда начинался Конец Света – каждый раз с одинаковым чувством восторга. Дайте мне то же, только с лучшей графикой – я буду счастлив. Мне не нужен теннис перед телевизором. Это, может, и весело, но не для меня. Если мне и повезет покупать next-gen, это будет PS3. Вы, конечно, можете сказать, что вот – я сейчас и занимаюсь этим неблагодарным делом: пропагандой избранной консоли. Но вовсе нет, я лишь пытаюсь аргументировать свой выбор. И я прекрасно понимаю, что есть люди, которым нравится Xbox 360 или Вий. И я не собираюсь пытаться менять их мнение. Просто я бы выбрал PS3. Я верю в Sony. Ребята, конечно, наделали массу глупостей (растерянные эксклюзивы, подставные ролики, плагиат идей как у Microsoft, так и у Nintendo), но ролик LittleBigPlanet очень греет душу, а потенциал Cell не может не радовать. Главное, чтобы потенциал этот раскрылся поскорее, пока еще не поздно. Все равно я смогу накопить нужную сумму не раньше чем через год – а там ситуация будет куда яснее. В общем, я думаю, доказывать превосходство какой бы то ни было консоли просто нецелесообразно. Все равно каждый останется при своем мнении. Также хотелось бы заметить, что не все покупатели PS3 – счастливые обладатели бездонных кошельков (я уж не говорю про весь рынок, откуда такие мысли про расточительность – не пойму). Хотя счастливые ли? Пусть эти люди могут купить себе что угодно, но они даже не помнят, когда они в последний раз пользовались приобретением – впору величать их самыми несчастными. Признаться, эта часть авторской колонки стала для меня настоящим ударом ниже пояса. Дело в том, что когда мой папа в свое время покупал мне по окончании восьмого класса компьютер, к моему великому сожалению, он не стал брать самое

Выйдет ли когда-нибудь на PC игра по мотивам аниме Naruto?

Японские игры по Naruto очень вряд ли будут портированы на PC, а Ubisoft вполне может и выпустить свою Rise of a Ninja на «персоналках». Впрочем, пока таких планов у компании нет.

Подешевеет ли PS3 в Европе?

Да, да, да и еще тысячу раз да. С пометкой «срочно в номер» пришло сообщение о том, что PlayStation 3 с жестким диском на 40 Гб и без обратной совместимости поступила у нас в продажу по цене 15990 рублей. Подробнее – в новостях.

Когда выйдет Tekken 6 и на каких платформах?

План такой: в середине ноября появится игровой автомат Tekken 6, а в течение года после аркадного релиза игру выпустят на PlayStation 3. Никаких прочих подробностей пока не известно.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 19(244), СТРАНИЦА 151

Здоровский все-таки этот плеер Ritmix. «Чувствительность приема на высоте», причем «как TV, так и FM». Еще он поддерживает функцию «картинка в картинке» и записи с любым системным кодеком. Одно плохо – с собакой не гуляет и полы не моет. На самом деле, конечно, весь «вердикт» в этом случае относится к тюнеру от Leadtek, который и обладает перечисленными достоинствами.



Кто виноват?

Константин «Системный кодек» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

дорогое, что было в магазине. Сейчас я на первом курсе иняза НН'а, а в Сарове до сих пор стоит железная коробочка, сердцем которой служит Celeron 1200 МГц. Дареному коню в зубы не смотрят, да я и не жалуюсь, но, думаю, общую идею вы уловили. Не все папы одинаково податливы на покупку всего самого дорогого. И мне кажется (быть может, я слишком наивен?), что таких вообще меньшинство.
Ну а если меня спросят, какую консоль я бы взял прямо сейчас и ни секундой позже – что ж, я бы уверенно взял PS2. Все мечтаю пройти все игры из серии Shin Megami Tensei. А тут еще Persona 3 подоспела. Красота, да и только.
В завершение своего письма хочу поблагодарить всю редакцию «СИ». Спасибо, ребята! Вы делаете отличный журнал! Есть в нем что-то такое, знаете, особенное... домашнее, что-ли. Мне кажется, именно поэтому любой геймер почувствовал себя как дома в редакции «СИ». В этом Ваша особенность. Поэтому мы читаем именно Ваш журнал. Доброго!

P.S. Чертовски хочется поскорее прибрать к рукам выпуски с TGS (а ведь первый уже вышел!), да только голодная студенческая жизнь дает о себе знать. Жду много громких релизов!
P.P.S. Кстати, интересное совпадение: моя любимая игра – Grandia 2, а любимый герой – Millenia.

Михаил,
dufoe@yandex.ru

ЯНА СУГАК *Так за чем же дело стало? Новенькая PS2 slim ждет своего владельца в ближайшем гипермаркете электроники. А гадать о преимуществах PS3, Xbox 360 и Wii в теории – это из серии «сидят бабушки на лавочке и судачат о Путине». Или, что хуже, «сидят мальчики на лавочке и обсуждают женщин». Persona 3, God of War II, Devil May Cry 3, Grandia III (кстати!) – и просветление не заставит себя долго ждать. PlayStation 2 – целый новый мир!*

WREN *Я уже писал когда-то у себя в блоге, что проблема с некстгеном вот в чем. Владельцы PS2, которые хотят просто узнать, какую приставку купить для консольных RPG, не знают, что делать. PS3 не так хороша, как хотелось бы. Xbox 360 непопулярна в Японии. А Wii слишком слаба технически, и там много казуальных игр.*
Я думаю, что с Wii получится, как с DS – хардкорные японские игровые сериалы будут продолжены именно на этой приставке. Или на PS3 – если она наберет достаточно большую пользовательскую базу.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ КУРКИ

Братва, буду ругаться. Читаю с ваших дисков электронные варианты старых номеров. Натыкаюсь в номере 06(207) за 2006 год на тест геймпада Thrustmaster Dual Trigger, или как там его еще, ну тот, что с курками, короче. Их много есть подвидов – проводные, беспроводные и т.п. Но не в этом суть. А суть – она в курках! Ради всего святого, пацаны – когда в мультиплатформенном издании человек пишет о том, что курки на геймпаде нужны для того, что бы на них управлять газом-тормозом, то это для полных идиотов нормально, а для тех, кто реально понимает в играх и управлении, для них, это звучит чуть ли не как оскорбление. Ты, умник, хотелось сказать автору, как называются эти кнопки? Курки. Курки еще бывают где? На пистолетах. Для чего они там? Для стрельбы. А для чего на этих курках всегда располагали стрельбу в играх для Xbox? Ну как, черт возьми, можно писать статью, претендующую на серьезную публикацию, в которой нигде ни разу не упомянуто, что на курки можно (и нужно!!!) ставить стрельбу, так как ни один геймпад для PC форм-фактора PS2 не имеет для этого должных клавиш? Тьфу. Явно автор – хардкорный железячник, который считает, что в TPS да FPS можно играть только на клаве с мышью, а на геймпадах играют фрики да извраты. Это было бы, конечно, верно, если бы миллионы людей не играли бы в десятки шутеров на геймпаде для Xbox, куда шутеры, смею заметить, и выпускались в утроенном объеме по сравнению с другими приставками. Куда смотрел редактор, когда статье давал добро?
Не заметил или посчитал неважным. Удивительно, вот так и неважно – в гонки можно играть и без курков, с помощью кнопок и левого аналога, как это делают все. Играть на курках – суррогат без преимуществ перед стандартной раскладкой для гонок, а тем более – перед рулем (с педалями так вообще). А вот использовать курки для того, что бы на них подвесить стрельбу – сам бог велел (вернее, ребята из «Мелкософта»). Использовать для этого издевательский стандарт «R1, как кнопку стрельбы», кажется злой шуткой. Но автор как-то прошел мимо, какие-то, нафиг, файтинги и гонки тестировал, а про шутеры – забыл или намеренно проигнорировал. Но это некомпетентно. Ладно, я бы еще понял такое описание в чисто компьютерном журнале, где реально никто в жизни не играл на геймпаде в шутеры и при каждом упоминании каких бы то ни было «-падов» кривится в гримасе – но не в журнале, где пишут про все приставки, включая и Xbox! Как можно было писать о джойпаде с курками и не упомянуть ИМЕННО те функции, которые можно задействовать ИМЕННО на этом приборе? Я просто в осадке. Ни слова о том, что только с помощью этого агрегата (Thrustmaster) можно на компьютере задействовать исконный Xbox'овский пресет со стрельбой на курке? Гонки зато – упомянули... Файтинги, где эти триггеры нафиг не нужны – тоже упомянули. А вот о том, как приборчик ведет себя в acid-тесте при игре, допустим, в ту же Halo – ни слова. Я уже не говорю, что ни слова не было сказано о том, как же себя ведет правый аналоговый стик при осуществлении наводки при стрельбе, заменяя мышь.... Тьфу. Надо исправляться, пацаны. Можно, конечно, встать в позу, что, дескать, да кто ж будет на компе в шутеры играть, но это – глупость и дикость. Людей, которые играют на компе в шутеры без мыши, – очень много, даже больше, чем вы думаете. Не все хотят сидеть за столом, возюкая мышь, – многие хотят валяться на диване. Особенно когда геймпад – беспроводной. Я уже не говорю о том, что многие шутеры имеют пресеты для управления на геймпаде даже в версиях для компьютера, и не упоминаю даже о том, что геймпад от 360 можно свободно загонять на PC.
Пример правильного описания геймпадов – вот здесь: http://www.joysticks.ru/gamepads/articles/03.shtml
Желаю вам подтянуться по этой части. Типа, с наилучшими пожеланиями, и все такое.

Каньон,
kanyon06@inbox.ru

SMS

ОТВЕТ **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Как подключить Xbox 360 в разрешение Full HD? Какой кабель нужен для игр в 1080p?
Картинка в разрешении 1080p может передаваться по любому из трех стандартных кабелей: Xbox 360 VGA HD AV Cable (VGA-кабель), Xbox 360 Component HD AV Cable (компонентный кабель), Xbox 360 HDMI Cable (HDMI-кабель для консолей, на которых есть HDMI-разъем). В этом смысле консоль всеядна, и нужно смотреть, по кабелю какого типа этот сигнал может принять ваш телевизор или монитор. Кстати, если устройствам доступно несколько разрешений, то вы можете сами выбрать необходимое в главном меню Xbox 360.

Почему в MGS3 Оцелота зовут Адамска, а в MGS2 он уже, простите, Шалашаска?! С годами решил сменить имя на более идиотское?
Хидео Кодзима говорит, что Адамска – это настоящее имя Оцелота, а Шалашаска – русское прозвище, которое он получил во время службы в Союзе. И еще он утверждает, что Шалашаска на жаргоне означает «тюрьма».

Почему во всех сериях GTA нет подростков или детей?
Потому что сериал GTA и так пользуется печальной известностью из-за постоянных скандалов, возникающих вокруг игры. А если туда добавить еще и детей, количество исков на создателей GTA возрастет раз этак в десять. Дети – это для американцев горячая тема. Даже горячее, чем проститутки или национальные меньшинства.

Извините, у меня вопрос: будет ли GTA4 переведена на русский?
С вероятностью в 98% – как и прошлые игры сериала, не будет.

Если у Xbox 360 такие проблемы с перегревом, нельзя ли вынести блок питания из корпуса, как это было сделано с PS2 Slim?
Так и вынесли. У всех Xbox 360 есть огромный блок питания, в народе прозванный «кирпичом». Это, однако, проблему не решило: даже с внешним блоком питания Xbox 360 все равно сильно греется.

В Halo 3 всего одна концовка или две?
Концовка одна. Но если пройти игру на уровне сложности Legendary, в самом конце появятся несколько дополнительных обнадеживающих кадров.

**WREN ** *Спасибо, все очень верно и точно расписано. Мы вообще в ближайшем будущем намерены больше и лучше освещать именно консольное железо.*

ЗАСОХШИЙ РЫНОК

Здравствуйте, многоуважаемая редакция. Пишу вам в первый раз, на размещение в журнале не рассчитываю, однако очень хочется выслушать ваше мнение по затронутому мною вопросу. Есть сильное желание попробовать свои силы в разработке концепций для игр, но вот выйти на нужных людей не получается. Кочевать со ссылки на ссылку надоело. За плечами десять лет диагноза «Игрок». И участие в происходящем под ником «наблюдатель», попросту говоря, не устраивает. Идей много, но больше думаю над тем, как и где их можно и главное нужно реализовывать. Кому, как не вам, знать, что иногда небольшой add-on влияет на игру больше полнометражной модификации. С высоты своего мнения как игрока могу сказать, что взгляд на игровой процесс претерпел сильные изменения. Сейчас важнее душа и эволюция в играх, нежели графика, возможности изнасилования железа. Сейчас чаще играю в Microsoft Publisher, Windows Movie Maker, PhotoImpression и «Сапера», нежели в новинки игровой индустрии. В музее бережно храню Mafia и Civilization 3. Возвращаясь к моему вопросу: как все же выйти на «нужных» людей и позволить себе выплескивать креатив не в пустую и бездонную Сеть, а с максимальным эффектом для всего разномастного игрового сообщества? Я не претендую на награды и щедрые гонорары, мне даже не надо строки с именем в разделе «благодарности разработчиков» конце игры, просто обидно, когда из хорошей концепции делают Game Over, вместо того чтобы достойно закончить идею и обновить и без того засохший по хорошим играм рынок. Спасибо за уделенное внимание, извиняюсь за ошибки и жду ответа!

р а,
zzarturzz@yandex.ru

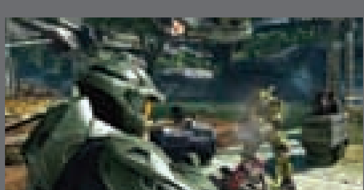
**WREN ** *Я вижу три варианта. Можно устроиться на работу бета-тестером. А можно написать дизайн-документ игры и стать ее геймдизайнером. В обоих случаях нужно обращаться в любую из российских игровых компаний – «1С», «Новый Диск», «Акеллу», «Буку», «Руссобит-М», Nival Interactive. Наконец, можно воспользоваться бесплатными средами разработки. И, конечно же, есть сайт DTF.ru, где как раз собираются разработчики.*

**А.ТРИФОНОВ ** *На сайте DTF.ru имеется раздел вакансий, где можно посмотреть, какие профессии наиболее востребованы в отечественной игровой индустрии, и узнать все нужные контакты.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Прошел Halo 3 и PGR4. Как жить дальше?
Бороться и искать, найти и не сдаваться! Впереди – горячий сезон новогодних праздников. В этом году только на Xbox 360 еще выйдут Virtua Fighter 5, Call of Duty 4: Modern Warfare, Assassin's Creed и Mass Effect.



Выйдет ли на Xbox 360 S.T.A.L.K.E.R.?
Нет, не выйдет. И S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – эксклюзивы для PC.

Как на правильном японском произносится сочетание букв «sh», например в Mitsubishi. И еще: как правильно, Йцка или Ицука, Йокогама или Йокохама?
Во-первых, тот звук, который в романдзи записывается как «sh», произносится японцами как нечто среднее между «с» и «ш». В зависимости от произношения говорящего он может восприниматься русским человеком и как «с», и как «ш». На письме принято записывать его только как «с», например, в том же слове «Мицубиси». Во-вторых, звук «у» после некоторых согласных имеет тенденцию редуцироваться и не произноситься. Так, например, глагол «десу» часто произносится просто как «дес». Точно так же «у» пропадает в словах «Аска» или «Ицка». В-третьих, в Большой Советской Энциклопедии используется название «Йокохама», но «Йокогама» тоже считается допустимым вариантом.

Скажите, будет ли God of War 3 на PS3 и когда он выйдет?
Будет – это точно. Но пока мы не слышали ни официального анонса, ни каких-либо заслуживающих доверия заявлений на эту тему. Игра точно не появится до конца следующего года. А когда появится, сообщим, как только узнаем наверняка.

Скажите, что нужно для подключения Wii к Интернету?
Нужно соединение с Интернетом, либо через Wi-Fi, либо по локальной сети. Консоль может без всякого дополнительного оборудования выходить в Интернет через Wi-Fi, а если вы используете «проводную» локальную сеть, то придется дополнительно приобрести переходник с LAN на USB и подключить его к одному из USB-портов консоли. А уже к переходнику подсоединяйте сетевой кабель. Выглядит этот адаптер вот так.



Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

КАК ГЛАВА РОССИЙСКОГО ФАНКЛУБА ДЖЕЙД РЕЙМОНД Я НЕ МОГУ ОДОБРИТЬ ПРЕЗЕНТАЦИЮ ASSASSIN'S CREED, В КОТОРОЙ НЕТ НИ ЕДИНОГО КАДРА С ДЖЕЙД! И ЭТОТ УЖАСНЫЙ МАТЕРИАЛ ЕСТЬ У НАС НА ДИСКЕ… ПРИНОШУ ВАМ МОИ ИСКРЕННИЕ СОБОЛЕЗНОВАНИЯ. НАДЕЮСЬ, ОБИЛИЕ МАТЕРИАЛОВ С TGS 2007 ВЕРНЕТ В РАЗДЕЛ SPECIAL РАВНОВЕСИЕ, ТАК НЕОБДУМАННО ПОРУШЕННОЕ ЕРЕТИЧЕСКОЙ ПРЕЗЕНТАЦИЕЙ. ОДНАКО ПОПЫТАЕМСЯ ВСЕ ЖЕ ОСТАВИТЬ ЭТО ДОСАДНОЕ НЕДОРАЗУМЕНИЕ В СТОРОНЕ, ВЕДЬ В КОНЦЕ КОНЦОВ БЕЛЫЙ СВЕТ НЕ СОШЕЛСЯ КЛИНОМ НА ОДНОЙ МИСС РЕЙМОНД (ПО СЕКРЕТУ: У НАС С НЕЙ ЗАПЛАНИРОВАНО ИНТЕРВЬЮ). В ЭТОМ НОМЕРЕ ВЫ СМОЖЕТЕ УВИДЕТЬ ОБЗОРЫ CONAN, SEGA RALLY И PERSONA 3 – БЕСПРОИГРЫШНЫЙ КОМПЛЕКТ НА ЛЮБОЙ ВКУС. ТАКЖЕ ВАС ЖДЕТ ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ ТРЕЙЛЕР ASSASSIN'S CREED. ХОТЯ ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ НАЧАЛА НОЯБРЯ, КОНЕЧНО, – ЭТО ПРИЕЗД ДЖЕЙД РЕЙМОНД В МОСКВУ, НА ИГРОМИР. КАКОЙ ТУТ К ЧЕРТУ ДИСК…

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕООБЗОРОВ

4 ВИДЕОПРЕВЬЮ

5 СПЕЦОВ



SPECIAL

ASSASSIN'S CREED

PS3 XBOX 60 PC
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Очередная презентация долгожданного хита от Ubisoft. В данном десятиминутном видео нам демонстрируют полное прохождение одного из уровней будущей игры. Как всегда – много акробатики, фехтования, красивейших контратак и одна большая погоня. Только, будем надеяться, в полной версии противники Альтаира не останутся такими болванами. Все это действо, безжалостно оставаясь за кадром, комментирует Джейд Рэймонд.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Soldier of Fortune: Payback PC PS3 Xbox 360
- Street Fighter IV ARC
- Bionic Commando PC PS3 Xbox 360
- Dark Void PC PS3 Xbox 360
- de Blob PC Wii
- Sam & Max: Season 2 PC
- Super Smash Bros. Brawl Wii
- TNA iMPACT! PS3 Xbox 360

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Gran Turismo 5 Prologue PS3
- Sid Meier's Civilization Revolution PS3 Xbox 360
- Frontlines: Fuel of War PC PS3 Xbox 360
- Operation Darkness Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Conan PS3 Xbox 360
- Persona 3 PS2
- Sega Rally PS3 Xbox 360 PC
- Агрессия PC
- RACE 07 – The WTCC Game PC
- Company of Heroes: Opposing Fronts PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Assassin's Creed PS3 Xbox 360 PC
- Team Fortress 2 PC

БАНЗАЙ:
- Gravitation – It Was Too Much To Ask (клип)
- Yami no Matsuei – Memories Of Darkness (клип)
- Loveless – Restless (клип)
- L'Arc~en~Ciel – Seventh Heaven (клип)

SPECIAL:
- Репортаж с TGS 2007
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (демотест)
- Devil May Cry 4 (демотест)
- Assassin's Creed (презентация)
- SimCity: Societies (интервью)

ИНСТРУКЦИЯ

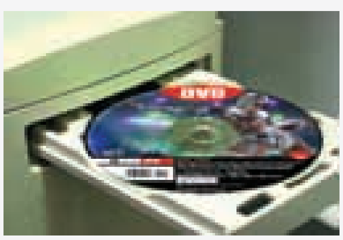
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







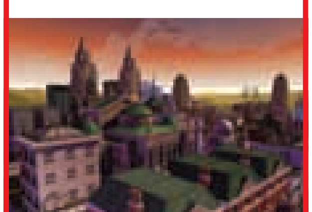
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

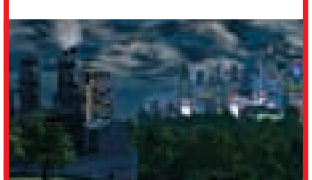
ВИДЕОСПЕЦ!

SIMCITY SOCIETIES PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ С GC 07

Мы продолжаем наш цикл спецрепортажей с прошедшей GC 07. В этот раз вы узнаете подробности пятой итерации сериала SimCity. Нам расскажут о том, как именно создавать города своей мечты: сколько будет построек, какие сообщества созданы для игры и как они будут влиять на внешний и даже «внутренний» облик будущего города.





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

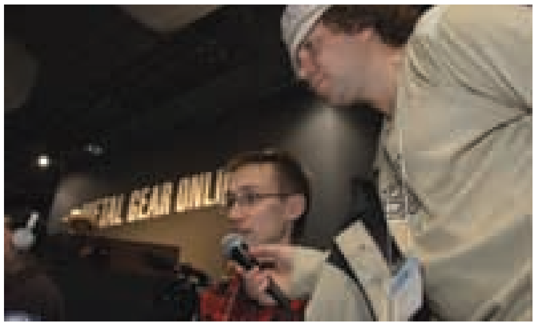
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

TOKYO GAME SHOW 2007 PC

Репортаж с выставки

Tokyo Game Show – это всегда событие невероятных масштабов. И вот настало время увидеть знаменитую выставку собственными глазами. Стенды крупных компаний, презентация и самое главное – свежие игры, еще не поступившие в продажу, но уже опробованные нашими редакторами, которые не постеснялись поделиться впечатлениями перед камерой. Внимание, спойлеры: Змейка-Зонт, примеряющий новейший оптический камуфляж в MGS4, Наталья Спардовна получающая демоническую руку из DMC4 и многое другое.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ASSASSIN'S CREED XBOX 360 PS3 PC

геймплей

В дополнение к очередной презентации – геймплейная нарезка, в которой показана пара новых уровней, верховая езда и... очень уж «техногенный» интерфейс. К чему бы это, как думаете?



TEAM FORTRESS 2 PC

трейлер

Ролик о том, что отличает хорошего подрывника от плохого, о его душевных метаниях, о том, какая кровь течет в его жилах, и о том, где будут склеивать подорванных им врагов.



DEAD FANTASY I

машинима

Помните великолепное видео Haloid? Его создатель, Monty Oum, не сидел сложа руки и рад представить очередной шедевр! Где девчонки боевитее – в Final Fantasy или в Dead or Alive?



ВИДЕОПРЕВЬЮ

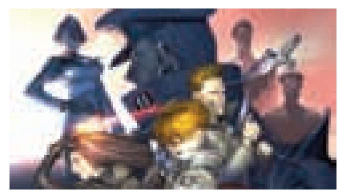
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

«Пролог» пятой части красивейшей и реалистичнейшей гонки на свете обзавелся демоверсией. Сыроватой, всего с одной трассой и семью машинами, но играбельной, да еще какой играбельной!



OPERATION DARKNESS XBOX 360

Нечасто владельцев Xbox 360 балуют пошаговыми стратегиями. Да еще такими экзотичными: с оборотнями, вампирами, убер-солдатами и анимешными девочками – на фоне Второй мировой.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

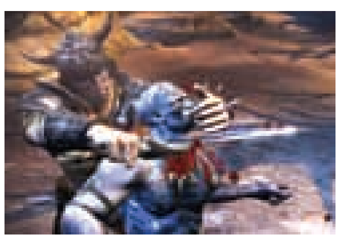
PERSONA 3 PS2

Третья часть одного из самых скандальных сериалов таки появилась на английском языке! Теперь вы все-все сможете проверить сами.



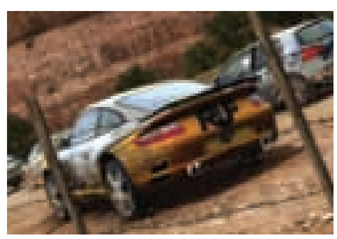
CONAN XBOX 360 PS3

Одна из самых жестоких игр за последнее время. Кровь, отрубленные конечности, вырванные внутренности... Чего еще ждать от варвара?



SEGA RALLY PS3 PC XBOX 360

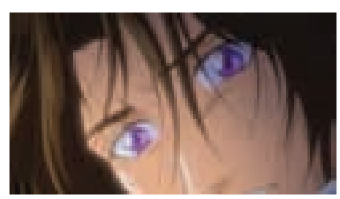
Старейший аркадно-гоночный сериал обзавелся шикарным графическим движком и революционной системой деформируемых трасс. Счастье!



БАНЗАЙ

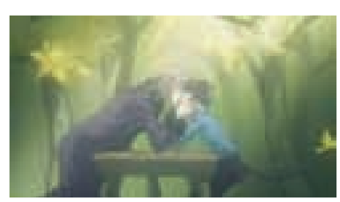
YAMI NO MATSUEI – MEMORIES OF DARKNESS клип

Клип по аниме Yami no Matsuei на один из танцевальных ремиксов от Аюми Хамасаки. Можно смотреть без опаски: спец про яой тут вовсе ни при чем.



LOVELESS – RESTLESS клип

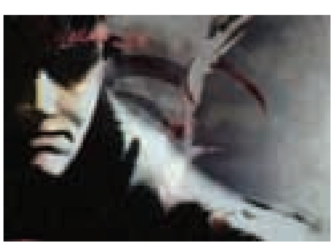
А вот к клипу по аниме Loveless нужно относиться с осторожностью: там, страшно сказать, они целуются! Парням вход воспрещен.



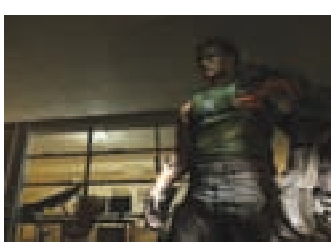
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

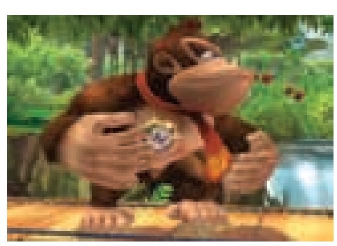
STREET FIGHTER IV ARC



BIONIC COMMANDO PC XBOX 360 PS3



SUPER SMASH BROS. BRAWL Wii



Soldier of Fortune: Payback PC Xbox 360 PS3 • Street Fighter IV ARCADE • Bionic Commando PC Xbox 360 PS3 • Dark Void PC Xbox 360 PS3 • de Blob Wii PC • Sam & Max: Season 2 PC • Super Smash Bros. Brawl Wii • TNA iMPACT! Xbox 360 PS3

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ, В ЭТОТ РАЗ ВАС ЖДЕТ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО САМЫМ РАЗНЫМ УГОЛКАМ СВЕТА. ПОЖАЛУЙСТА, ВО ВРЕМЯ ТУРА НЕ ВЫКЛЮЧАЙТЕ ВАШИ ПК. ИТАК, МЫ НА ПОДЛЕТЕ К ВЕЛИКОБРИТАНИИ. В ЛОНДОНЕ, КАК ВСЕГДА, ПАСМУРНО, ТЕМНО И ОЧЕНЬ ОПАСНО. ВИДИТЕ ЛИ, ВРАТА АДА НАКОНЕЦ ОТКРЫЛИСЬ – И ЛЮБИТЕЛИ КОЛОТИТЬ ДЕМОНОВ ОБЪЯВИЛИ СЕЗОН ОХОТЫ, БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ. ДАЛЕЕ МЫ ДЕРЖИМ ПУТЬ В СТОРОНУ БИРМЫ. ТАМ СЕЙЧАС ОПЯТЬ ВОЙНА И ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДЛАГАЕТСЯ УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСЛЕДИТЬ ЗА ДЕЙСТВИЯМИ ОДНОГО ВЕТЕРАНА – ВЫ ЗНАЕТЕ ЕГО ИМЯ. ДАЛЕЕ ЛЕТИМ В США – В ОДИН ГОРОДОК, КОТОРОМУ ПОСТОЯННО ДОКУЧАЮТ ВСЯКИЕ МЕРТВЕЦЫ. ВЫ СТАНЕТЕ СВИДЕТЕЛЯМИ ТОГО, ЧЕГО НЕ БЫЛО. СМОТРИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО, ПОЕЗДКА ПО ЭТОМУ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОМУ МЕСТУ ЗАЙМЕТ ВСЕГО ДЕСЯТЬ МИНУТ. КРОМЕ ЭТОГО, МЫ ПОСЕТИМ ЕЩЕ МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЕЙШИХ МЕСТ. ЛЕТАЙТЕ САМОЛЕТАМИ «СТРАНЫ ИГР». //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

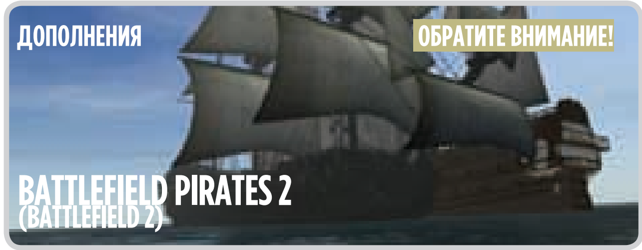
НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

1 РЕТРОВИДЕО



ДЕМОВЕРСИЯ

CRYSIS

Crytek Studios, создавшая знаменитый FarCry , выпустила демоверсию одного из самых ожидаемых шутеров этого года – Crysis. Доступен первый уровень «Contact», на котором предстоит побывать бойцом элитного американского подразделения. Вас обеспечат модифицируемым автоматом и пистолетом, а также уникальным суперкостюмом, позволяющим становиться невидимым, увеличивать скорость передвижения, совершать высокие прыжки, укреплять защиту и много чего еще.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Crysis

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- rFactor

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare Windows XP 163.75
- Radeon Omega Drivers 3.8.421
- Realtek AC97 Driver 4.02

ПАТЧИ:
- Company of Heroes: Opposing Fronts v2.101 – v2.102 RU
- Gothic III Community Patch v1.5 EN, RU
- Heroes of Might and Magic V v1.5 – v1.6 RU
- World in Conflict v1.002 RU

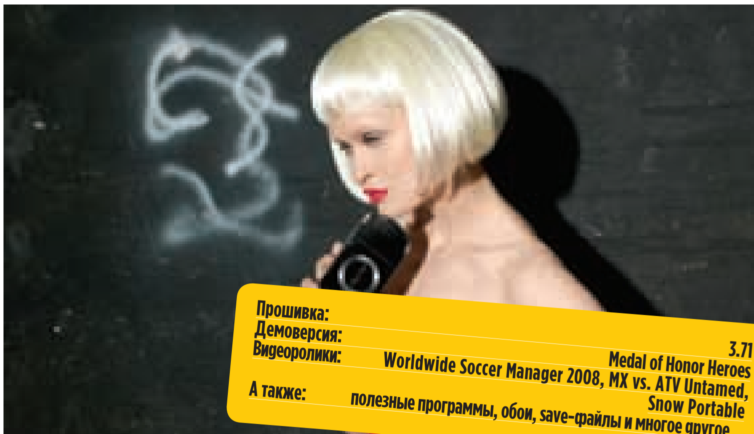
СОФТ:
- Ad-aware SE Personal 1.06
- AVG Anti-Rootkit Free 1.1.0.42
- AVG AntiVirus Free 7.5.503a1171
- CD/DVD Diagnostic 3.0.0 build 49
- CDRoller 7.10
- EditPad Pro 6.3.2
- FastStone Image Viewer 3.3
- Asset Tracker for Networks 6.8
- DHTML Menu Builder 4.20.007
- eMenuTree 4.6.1
- Internet Download Manager 5.11 build 8
- Skype 3.60.159 Beta
- SmartFTP 2.5.1007.4
- WebSite Watcher 4.34
- ZipGenius 6.0.3.1150
- ChrisTV Lite 5.10
- Create Ringtone 4.95
- jetAudio 7.0.3 Basic
- Kingdia DVD Ripper 3.0.17
- VirtualDub 1.7.6 Build 28292
- WinAVI Video Converter 8.0
- Fresh UI 7.93
- Inno Setup 5.2.2
- TaskInfo 7.2.0.250
- VMware Player 2.0.2 Build 59824

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- Снежные загадки
- Трехмерные шарики
- Лучший Подарок
- Чебомэн
- Кристаликс

WIDESCREEN:
- Я – легенда! (I Am Legend)
- Рэмбо IV (John Rambo)
- Jumper
- Шаг вперед 2: Улицы (Step Up 2 the Streets)
- 1Мгла (The Mist)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.71
Демоверсия: Medal of Honor Heroes
Видеоролики: Worldwide Soccer Manager 2008, MX vs. ATV Untamed, Snow Portable
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

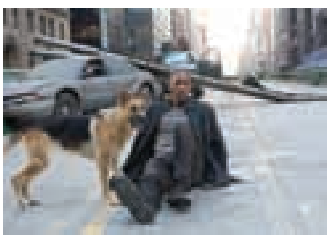


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

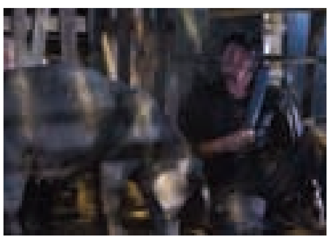
Я – ЛЕГЕНДА!

Всего один человек выжил после страшной эпидемии, когда люди мутировали в кровожадных тварей, способных существовать только во тьме...



РЭМБО IV

В свежем трейлере про всем известного вояку не ждите литров крови – ролик для общественного показа. И Джон Рэмбо тут прямо-таки философ.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

AD-AWARE SE PERSONAL 1.06

Мощная программа для поиска и удаления всевозможного spyware: сканирует память, реестр, жесткие диски, после чего выводит полный список вредоносных утилит и оценивает степень угрозы.

VMWARE PLAYER 2.0.2 BUILD 59824

Бесплатная программа, с помощью которой можно запустить на одном компьютере несколько виртуальных машин под Windows или Linux – теперь они отлично уживутся вместе.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.6 RU

Корректирует работу сетевой игры, исправляет ошибки и добавляет новые возможности: кнопку «ждать», режим сна, статус опасности, настройку времени хода в бою и многое другое.

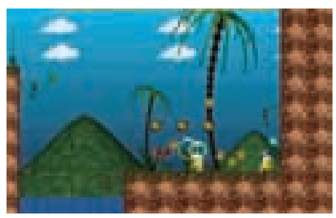
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.102 RU

Исправлены ошибки в статистике, синхронизации P2P и режиме наблюдений. Обновлена система боя на базе сражений пехоты.

FREEWARE/ SHAREWARE

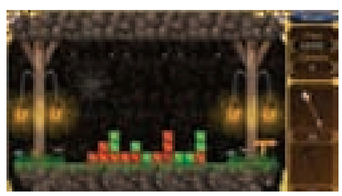
ЧЕБОМЭН

Мультяшный платформер с увлекательным геймплеем.



КРИСТАЛИКС

Необычная реинкарнация «Тетриса» с двумя режимами игры.



СНЕЖНЫЕ ЗАГАДКИ

Оригинальная головоломка с симпатичной графикой.



PANDA ANTIVIRUS

БОНУСЫ

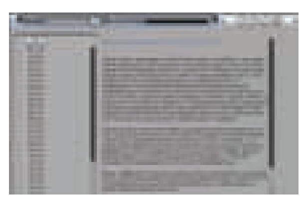
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



БАЗА DVD

Файловая база наших дисков.



FLASH-ИГРЫ

Подборка свежих flash-игр.



WWW

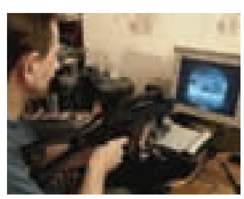
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

SPECIAL

СТРЕЛКОВЫЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ «СТАЛКЕРА»

Не стоит на месте гениальная инженерская мысль, особенно подогреваемая пылкой любовью к некоторым играм. Мышка и клавиатура недостаточно крутые аксессуары? Представляем вашему вниманию целый стрелковый комплекс!



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

BATTLEFIELD 2

Совсем недавно состоялся выпуск продолжения сверхпопулярного мода Battlefield Pirates, но в этом случае лидерство в необычности ему уже не светит – слишком уж много вышло не менее сильных работ категории «не от мира сего». Как и раньше, основная идея Battlefield Pirates 2 крутится вокруг противостояния воинственных одноногих пиратов и не менее воинственных (но не одноногих!) скелетов. Выглядит мод очень атмосферно, особенно авторам удались морские баталии, что, учитывая тематику, и не удивительно.



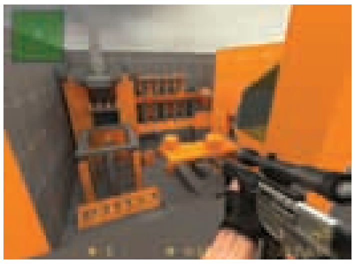
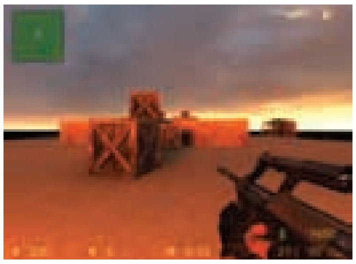

CALL OF DUTY 2

Как обычно, вас ожидает с десяток карт, но на сей раз в подборке отнюдь не одни только работы для сетевых баталий – имеется и парочка одиночных миссий, ничуть не уступающих уровням оригинальной игры. Первая, Lamaire, расскажет о боях американских пехотинцев в Нормандии; на второй, Stalingrad, предстоит опробовать себя в роли советского снайпера. Также стоит отметить карты mp_Dust, mp_Depot Winter, mp_Mine и mp_TrebleArena 2.0.



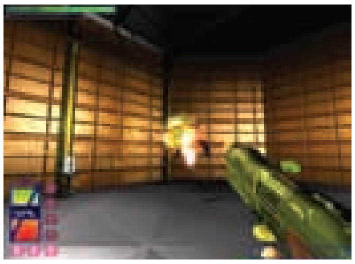

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Картостроители продолжают удивлять поклонников Counter-Strike: Source. На сей раз главной «левой резьбой» подборки стала карта gg_Tropics Beta 1. Мало того что она крошечная, так автор еще решил сделать ее дуэльной. Впрочем, в традиционных работах ныне недостатка нет, особенно повезло поклонникам режима Defuse. Для них мы приготовили три подарка: de_Iron beta 1, de_Minohell и de_Underground Bunker. Найдутся карты и для любителей освобождать заложников, и для фанатов перестрелок.

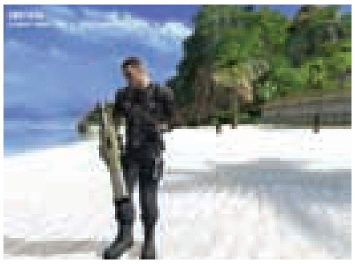
DOOM 3

Атмосфера мода Chex Trek: Beyond the Quest разительно отличается от игры, на базе которой он создан. Длинные узкие коридоры здесь, конечно, все-таки есть, но мрачными их не назовешь. Под стать веселым локациям и населяющие их монстры, одни только пришельцы, появляющиеся из радиоактивных отходов, чего стоят. Уровни выглядят немного простоватыми, но это лишь от того, что их постарались сделать похожими на оригинальный мод времен самого первого Doom.

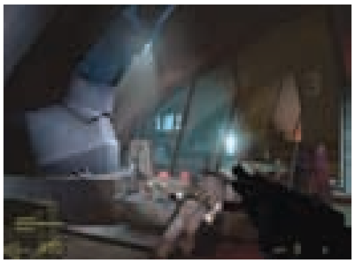
FAR CRY

Встречайте модификацию Assault Coop LAN. В отличие от большинства подобных работ, она не отличается оригинальным сюжетом или полной переделкой игрового мира, но хуже от этого не становится. В основе Assault Coop LAN лежит Assault, один из штатных сетевых режимов, который был переделан под одиночное прохождение. Помимо сингла предусмотрена возможность игры с друзьями, ведь карты кишат наемниками, и порой тут приходится несладко. Assault Coop LAN наверняка понравится тем, кому в режиме Assault остро не хватало ботов.



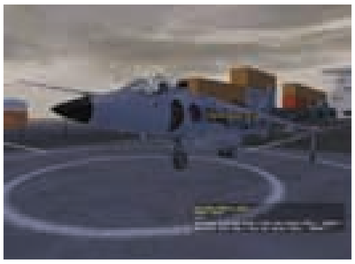

HALF-LIFE 2

В свое время на наших дисках появлялась модификация под названием Minerva, а сегодня мы предлагаем значительно переработанный вариант – Minerva: Metastasis, которая придется по вкусу всем тем, кто сетевым модификациям предпочитает одиночные кампании. Действие Minerva: Metastasis происходит на тихом, на первый взгляд, острове, в недрах которого Комбайны готовят очередную пакость человечеству. И на сей раз одной только фабрикой по производству хэдкрабов дело не обойдется...

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Falklands Mod V1.0 – уже не первый мод для Operation Flashpoint, созданный по мотивам войны за Фолклендские острова. Работа достойна внимания хотя бы потому, что в ней есть одиночные миссии и вообще это едва ли не единственный мод, где полноценно сделан самолет вертикального взлета и посадки Harrier, которому посвящена ровно половина игры. Также ищите Unified Artillery 1.10, мод, созданный для тех, кто боям на коротких дистанциях предпочитает артиллерию.




RFACTOR

Для rFactor обычно делают популярные вещи, вроде NASCAR. А вот с формульными аналогами совсем глухо, так что появление 2006 Champ Car World Series 1.1 очень обрадовало. Серия, которой посвящена данная модификация, появилась в результате раскола в чемпионате Indycar в конце 90-х годов. Сейчас Champ Car World Series переживает не лучшие времена, тем не менее, болиды там соревнуются весьма и весьма серьезные. Гонки Champ Car World Series проводятся, по большей части, на овалах, но есть и треки европейского типа.






Myst
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 23 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

Легендарный квест, который до The Sims был самой продаваемой компьютерной игрой в мире, продолжает шествие по портативным системам. Никакого инвентаря, никаких диалогов, никакой возможности умереть и ни одной подсказки – Myst и на DS остается неприлично хардкорным. Игрокам предстоит разгадать огромное количество сложнейших головоломок и раскрыть секрет таинственного острова. В DS-версии будет добавлен заснеженный Rime Age, впервые появившийся в realMyst, римейке 2000 года выпуска.



The Golden Compass
ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII, X360 | КОГДА: 30 НОЯБРЯ 2007 ГОДА



Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 20 НОЯБРЯ 2007 ГОДА(США)

График выхода лучших игр на ближайшие две недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✅	16.11	Crysis	Electronic Arts	Европа
☑	16.11	Empire Earth III	Sierra	Европа
☑	16.11	F.E.A.R. Perseus Mandate	Sierra	Европа
	16.11	SimCity Societies	Electronic Arts	Европа
✅	16.11	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
	20.11	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	США
☑	23.11	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
☑	23.11	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
✅	23.11	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Европа
☑	23.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
☑	23.11	Supreme Commander: Forged Alliance	THQ	Европа
	30.11	The Golden Compass	Sega	Европа

PLAYSTATION 2

	16.11	Bee Movie Game	Activision	Европа
	16.11	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEE	Европа
	22.11	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	Европа
☑	23.11	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	Европа
☑	23.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
	30.11	Godzilla: Unleashed	Atari	Европа
☑	30.11	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
	30.11	The Golden Compass	Sega	Европа
☑	30.11	Wild ARMs 5	Xseed	Европа

PLAYSTATION 3

✅	16.11	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
	16.11	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
☑	20.11	Uncharted: Drake's Fortune	SCEA	США
☑	23.11	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	Европа
✅	23.11	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Европа
☑	23.11	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Европа
☑	23.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
☑	23.11	Rock Band	MTV Games	США
☑	30.11	Alone in the Dark	Atari	Европа
☑	30.11	Army of Two	Electronic Arts	Европа
☑	30.11	Stranglehold	Midway	Европа
☑	30.11	Haze	Ubisoft	Европа
	30.11	The Golden Compass	Sega	Европа

Wii

	16.11	Agatha Christie: And Then There Were None	Adventure Company	Европа
	16.11	Bee Movie Game	Activision	Европа
	16.11	High School Musical: Sing It!	Disney Interactive	Европа
☑	16.11	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Европа
✅	16.11	Super Mario Galaxy	Nintendo	Европа
☑	16.11	Table Tennis	Rockstar	Европа
	16.11	The Destiny of Zorro	505 Game Street	Европа
	16.11	Who Wants to be a Millionaire	Ubisoft	Европа
	19.11	Link's Crossbow Training	Nintendo	США
	20.11	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	США
	20.11	Ghost Squad	Sega	США
	20.11	Indoor Sports	Konami	США
☑	20.11	Trauma Center: New Blood	Atlus	США
	23.11	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	Европа
☑	23.11	Dewey's Adventure	Konami	Европа

✅ Потенциальный хит ☑ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Mass Effect
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 23 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

23.11	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	Европа
23.11	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega	Европа
30.11	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
30.11	Godzilla: Unleashed	Atari	Европа
30.11	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Европа
30.11	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
30.11	Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom	Европа
30.11	The Golden Compass	Sega	Европа

XBOX 360

16.11	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
16.11	Bee Movie Game	Activision	Европа
16.11	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
16.11	F.E.A.R. Perseus Mandate	Sierra	Европа
23.11	Ace Combat 6: Fires of Liberation	Namco Bandai	Европа
23.11	Guitar Hero III	Activision	Европа
23.11	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Европа
23.11	Mass Effect	Microsoft	Европа
23.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
30.11	Army of Two	Electronic Arts	Европа
30.11	The Golden Compass	Sega	Европа

NINTENDO DS

16.11	Bee Movie Game	Activision	Европа
16.11	Fashion Designer	505 Game Street	Европа
16.11	LifeSigns: Surgical Unit	JoWood	Европа
16.11	Mario & Sonic at the Olympic Games	Nintendo	Европа
16.11	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
16.11	Mystery Detective 2	Atlus	Европа
16.11	Orcs & Elves	Electronic Arts	Европа
19.11	Are You Smarter than a 5th Grader?	THQ	США
20.11	Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square Enix	США
23.11	Bomberman Story DS	Hudson	Европа
23.11	Call of Duty	Activision	Европа
23.11	CSI: Dark Motives	Ubisoft	Европа
23.11	Mario Party DS	Nintendo	Европа
23.11	Myst	Midway	Европа
23.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
23.11	Rune Factory	Rising Star	Европа
23.11	Warhammer 40,000: Squad Command	THQ	Европа
26.11	Master of Illusion	Nintendo	США
30.11	Godzilla: Unleashed	Atari	Европа
30.11	Jenga	Atari	Европа
30.11	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
30.11	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	Namco Bandai	США
30.11	The Golden Compass	Sega	Европа

PSP

16.11	Crash of the Titans	Sierra	Европа
16.11	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEE	Европа
16.11	Silent Hill: Origins	Konami	Европа
16.11	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
20.11	Atari Classics Evolved	Atari	США
23.11	Football Manager Handheld 2008	Sega	Европа
23.11	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	Европа
23.11	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEE	Европа
23.11	Warhammer 40,000: Squad Command	THQ	Европа

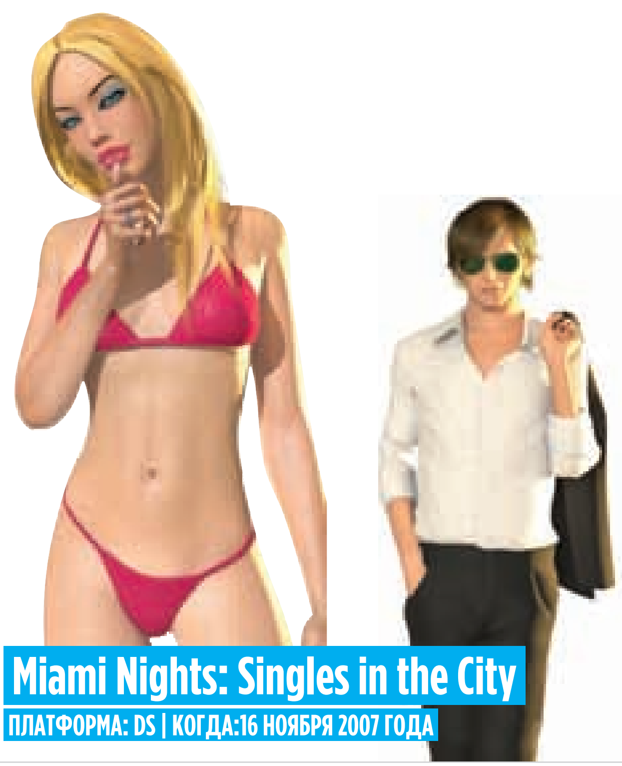


Godzilla: Unleashed
ПЛАТФОРМА: WII, PS2, DS | КОГДА: 30 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

Годзилла, олицетворение бедствий и разрушений, уже не в первый раз получает главную роль в видеоигре. В новой главе бесконечной эпопеи о дальневосточном чудище Годзилла и еще пара десятков не менее злобных монстров в очередной раз устроят битвы в черте города с неизбежными разрушениями всего и вся. Godzilla: Unleashed – это изначально разрабатывающийся под Wii файтинг на четырех игроков с интерактивными аренами, нелинейным прохождением и интуитивным управлением (за счет пульта).



Link's Crossbow Training
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 19 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Miami Nights: Singles in the City
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА:16 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

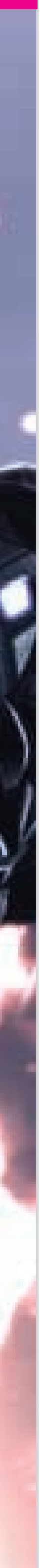
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 28 ноября



В процессе разработки в названии игры поменяли приставку с годом выхода на порядковый номер, немало всех смутив: ведь частей в сериале уже и так три, не считая консольные ответвления. Создатели объясняют это тем, что цифра означает версию используемого движка, и в данном случае мы действительно имеем дело с третьим поколением. Как бы то ни было, среди множества самых разных шутеров, вышедших и выходящих в этом году, UT3 по праву один из самых ожидаемых.

Unreal Tournament 3



РЕПОРТАЖ

ИГРОМИР 2007

В этом году организаторы рассчитывают на 50 тысяч посетителей, а список компаний-участниц еще внушительнее.



В РАЗРАБОТКЕ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION (MULTI)

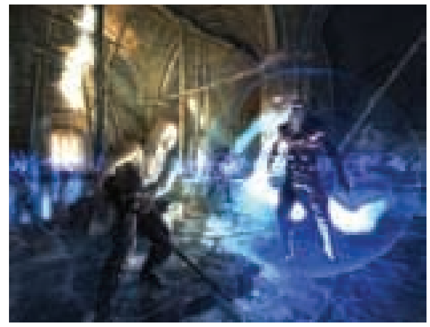
Новая часть приключений Сэма Фишера. Теперь он беглый преступник, пытающийся очистить свое имя.



ОБЗОР

ВЕДЬМАК (PC)

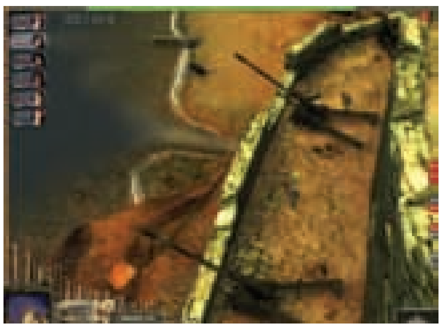
Ролевой долгострой от польских разработчиков – без преувеличения, событие в жанре.



ОБЗОР

ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ (PC)

Бывшая Jagged Alliance 3D наконец-то увидела свет.



ОБЗОР

CLIVE BARKER'S JERICHO (PC, XBOX 360, PS 3)

Командный шутер про борьбу с нечистью.



ОБЗОР

RAIL SIMULATOR (PC)

Проект от создателей Microsoft Train Simulator.



ОБЗОР

WARHAWK (PS3)

«Только для игры в Интернете» – гласит наклейка на коробке.



ОБЗОР

DRAWN TO LIFE (DS)

Жили-были старик со старухой и нарисовали они себе внучека...



ИНТЕРВЬЮ

ДЖЕЙД РЭЙМОНД

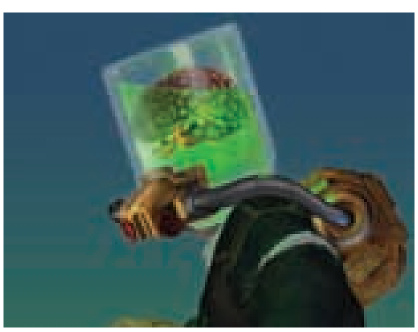
По заявкам фанклуба.



ОБЗОР

DEAD HEAD FRED (PSP)

Одна голова – хорошо, а две – уже некрасиво?



ОБЗОР

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS (PC, PS3, XBOX 360)

В погоне за Need for Speed.



ОБЗОР

КРАСНЫЙ КОСМОС (PC)

На орбите все спокойно.



Компьютер FLEXTRON® Quattro на базе процессора Intel® Core™2 Quad

работает за четверых!

Первый в России массовый компьютер с четырехядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

Четыре ядра.
Вне конкуренции.



9 400 р.
SAMSUNG SyncMaster 206BW

25 990 р.
FLEXTRON® Quattro

Элегантный монитор с великолепным качеством изображения. Минималистский дизайн корпуса из глянцевого пластика со стильной кнопкой включения украсит Ваш рабочий стол. Быстрая ЖК- панель со временем отклика 2 мс и динамической контрастностью 3000:1 обеспечит великолепное качество изображения в компьютерных играх, фильмах или мультимедийных приложениях.

- **20"**
- **1680x1050 (Full HD)**
- **2 ms**
- **3000:1**
- **160°/160°**

Компания "Ф-Центр", благодаря партнерству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в модели FLEXTRON® Quattro не только самые передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить Вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене!

- **Intel® Core™2 Quad Q6600 4 ядра по 2,4GHz**
- **2GB DDR2 667MHz**
- **320GB SATA II 7200 16M**
- **NVIDIA 8600 GT 256MB**
- **DVD±RW**
- **TT Soprano VX 420W**
- **WINDOWS® XP HOME**

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro сегодня:

1 Четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

2 Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600 изменит Ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8600 обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

3 Операционная система Windows® Vista™ Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista™ Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структутуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

4 Мы знаем, что далеко не каждый человек, собирающийся купить компьютер, хочет разбираться в технических деталях. Мы знаем, что надежность и цена компьютера для 95% пользователей, значат гораздо больше, чем все вместе взятые инновации в области архитектуры процессора, чипсетов, шин и операционных систем. Мы знаем, что очень часто гигантские возможности современного компьютера используются на 5-10%, и лишь со временем наши пользователи в полной мере осваивают заложенные производителем возможности.

Поэтому, разрабатывая модель FLEXTRON® Quattro, мы стремились предложить Вам компьютер, который объединяет в себе все, что наш пользователь ждет от современных информационных технологий. Компьютер FLEXTRON® Quattro совмещает в себе низкую цену, соответствие всем стандартам безопасности, проверенную надежность, современные решения, высокую производительность во всех приложениях и программах, как сегодняшних, так и тех, которые появятся в ближайшее время!..

...Умножайте Ваши возможности с настоящим четырехъядерным компьютером FLEXTRON® Quattro на базе процессора Intel® Core™2 Quad!

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:
м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2
м, "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Реклама

Единая справочная: (495) 105-64-47
Интернет-магазин: www.fcenter.ru


Герои не умирают
© 2007 Корпорация Microsoft. Все права защищены. Реклама
16+
Microsoft game studios
BUNGIE
xbox.com/halo3
HALO 3
ПОВЕРЬ

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

ARMY OF TWO | HAZE | PERSONA 3 | CODED ARMS: ASSAULT | SEGA RALLY | CONAN | SHADOWRUN | MECHASSAULT: PHANTOM WAR

22#247 | НОЯБРЬ | 2007


HAZE
MANTEL
JOIN US
СТРАНА ИГР
UBISOFT
FREE RADICAL


СТРАНА ИГР
CONAN®
THQ